132 stran +CD-ROM

celá hra SmallWood

+ 4 1/4 hodiny hudby + nejlepší dema a videa

Playboy: Lara Croft • Rozhovor s Billem Gatesem

EXCALIBUR

legendární časopis počítačových her • číslo 74 • prosinec 1999 • cena **150 Kč**

novinky	první dojmy	recenze	návody
Diablo II	Final Fantasy 8	Horké Léto 2	Atlantis 2
MDK 2	Wheel of Time	GTA 2	Drakan
Quake 3: Arena	Planescape: Tourment	FIFA 2000	System Shock 2
Warcraft III	...	Homeworld	...
C&C Renegade		Rainman 2	
Soldier of Fortune		...	
▼			

© Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1999

cena **150 Kč** / 242 Sk

9 771210 112005 74

EXCALIBUR

legendární časopis počítačových her

74

NEJLEPŠÍ AKČNÍ HRA VE SVÉM ŽÁNRU A VY BUDETE PŘI TOM!!

HYPERCORE

STAŇTE SE VELITELEM NEJLÉPE VYBAVENÉ ODBOJOVÉ SKUPINY VŠECH DOB A POMOCÍ NEJLEPŠÍ TAKTIKY A NEJDOKONALEJŠÍCH ZBRANÍ BOJUJTE PROTI CELOSVĚTOVÉ NADVLÁDĚ VŠEMOCNÉ SPOLEČNOSTI QUADRATEC A JEJÍM STOVKÁM AGRESIVNÍCH BOJOVÝCH POMOCNÍKŮ!!

KDE DOKONALOST OSTATNÍCH HER KONČÍ, TAM HYPERCORE ZAČÍNÁ!

ZIMA SOFTWARE PŘEDSTAVUJE BOMBASTICKOU AKČNÍ HRU S DOKONALOU GRAFIKOU A DOMYBOŘÍCÍM 64KANÁLOVÝM ZVUKEM V CD KVALITĚ.

HYPERCORE JE AKČNÍ ARKÁDA, KTERÁ OBSAHUJE DOKONALOU 3D GRAFIKU SPOJENOU S NEJDYNAMIČTĚJŠÍ AKCÍ, JAKÁ KDY BYLA VIDĚT NA OBRAZOVKÁCH POČÍTAČŮ. JE TO HRA, PŘI KTERÉ SE NEJEN VÝBORNĚ POBAVÍTE, ALE TAKÉ SI PERFEKTNĚ PROCVIČÍTE POSTŘEH A TAKTICKÉ MYŠLENÍ.

S BOHATÝMI MOŽNOSTMI NASTAVENÍ A SKVĚLÝM ZOBRAZOVACÍM ALGORITMEM DOKÁŽE PLNĚ VYUŽÍT VÝKONU VAŠEHO PENTIUM PC.

KDO SI NEZAKOUPÍ HRU HYPERCORE

- NEPOZNÁ POCIT USPOKOJENÍ Z PRÁVĚ DOKONČENÉ MISE
- NEZAŽIJE STRHUJÍCÍ AKCI VE 24 ODLIŠNÝCH ÚROVNÍCH
- NEBUDE SE MOCI ZÚČASTNIT SOUTĚŽE O SKVĚLÉ CENY

HRAJ HYPERCORE A VYHRAJ 40.000,- Kč

TEN, KDO DO 10.2. 2000 DOKONČÍ HRU S NEJLEPŠÍM SKORE, VYHRAJE PC SESTAVU ZA 40.000 KČ. DRUHÝ NEJLEPŠÍ VYHRAJE SKVĚLOU GRAF. KARTU A TŘETÍ OD NÁS DOSTANE BALÍK VŠECH NAŠICH HER (MUTARIUM, SIGNUS, POLDA 1A POLDA 2). 4. AŽ 20. VYHRAJE TRIČKO S BAREVNÝM EMBLÉMEM HC. DALŠÍ INFORMACE NAJDETE NA PŘILOŽENÉM LETÁKU V BALENÍ HC.

HYPERCORE PŘICHÁZÍ K VÁM 3XCD ROM OD 15.9. 1999 U KAŽDÉHO DOBRÉHO PRODEJCE SOFTWARU.
OBJEDNÁTE-LI SI HYPERCORE DO 31.12. 1999 PŘÍMO NA ADRESE ZIMA SOFTWARE, OBDRŽÍTE KE HŘE ZDARMA TRIČKO S EMBLÉMEM HC. (POŠTOVNÉ A BALNÉ SE NEÚČTUJE)

3xCD ROM 599,- Kč

POD TURNOVSKOU TRATÍ 18, PRAHA 9 HLOUBĚTÍN, 198 00
WWW.ZIMA-SOFTWARE.CZ, E-MAIL:ZIMASOFT@CZN.CZ

Je to už přesně osm let a deset měsíců, kdy vyšel první český časopis o počítačových hrách.

Jeho název byl vznešený a přitom nenápadný. Vystihoval vše, co s hrami souvisí a přitom s nimi neměl nic společného.

Obsahově byl naprosto bezkonkurenční, a to nejen proto, že byl první, tudíž i jediný, nýbrž i proto, že do něj psali a píší lidé,

kteří byli, jsou a budou hráči s velkým H. Ten první „zázračný" časopis měl název Excalibur. A legenda začala...
Po celou tu dobu, kterou jsem již zmiňoval, si Excalibur našel mnoho příznivců (čtenářů) i nepřátel. Pravdou je, že od jeho vzniku ho potkávají rány osudu, které jsou dány, více či méně, právě jeho prvenstvím na českém trhu. První ranou byl náhlý a vydavateli předem neohlášený odchod strategicky důležitých osob (šéfredaktor a redakce). Ti, jak všichni víme, založili časopis jiný, konkurenční (pro neznalé připomínám, že v názvu má stav bodů ve hře). Po tomto redakčním puči, kdy musela být sestavena nová redakce a jmenován nový šéfredaktor, se vydavatel rozhodl založit sám sobě konkurenci (že by druhá rána osudu?). Sestavil novou redakci a nezávisle na Excaliburu začal vydávat časopis druhý s obsahem ne moc odlišným (v názvu má úroveň, chcete-li patro, dejme tomu opět ve hře). Jeho touha a odhodlání však dlouho netrvala a s ponaučením, že takhle okatě sám sobě konkurenci prostě dělat nejde, odprodal celé periodikum jedné nejmenované monopolní společnosti na distribuci her. Sen o založení neporazitelného impéria (vydavatelství) se tedy ze dne na den rozplynul a vydavatel usoudil, že nejlepší, jak z toho ven, je začít vydávat Excalibur jako čtrnáctideník.
A to, dámy a pánové, je v pořadí již třetí rána osudu, která na Excalibur padla. Přiznejme si, že to byl nápad, který předběhl svou dobu, avšak český čtenář jakoby na to nebyl připravený. Nebyl, ale nejen on, nýbrž i celá tehdejší redakce, která velmi brzy zjistila, že tolik her, aby z toho šlo sestavit atraktivní číslo o osmdesáti stránkách, nevyšlo a nikdy také nevyjde. Od této chvíle konkurence (která, jak již víme, vyšla z Excaliburu) nabírala náskok, který redakce i vydavatel nedokázali udržet a začala doba temnoty, kdy si ani předplatitel nemohl být zcela jist, zda ano či ne.
Říkejme tomu, jak chceme. Chyby způsobené neznalostí trhu, předběhnutí doby, rány osudu či falešné iluze. To není podstatné. Podstatné a důležité je tyto kroky analyzovat, rozebrat, pochopit, a pokud možno nikdy neopakovat. A to také dělat budeme (zkušeností, a to mi asi dáte za pravdu, máme více než dost).

A proto:
Od tohoto čísla vám budeme pravidelně na 132 stránkách přinášet veškeré novinky z herního světa, a to v podobě preview, recenzí a návodů. Další věcí, která bude pravidelně zastoupena, jsou novinky z oblasti hardwaru, softwaru a internetu. Rubrika se jmenuje „Novinky ze světa" a my se budeme snažit, vám v ní měsíc co měsíc nabízet opravdu žhavé novinky. Dále bude v každém čísle představena jedna osobnost, která s tím vším je nějak spojena. Rubrika se jmenuje „Profil" a v tomto čísle se vám představí velmi diskutovaná osobnost. Pro někoho je symbolem Ameriky, houževnatosti, geniality a v neposlední řadě rozhodně bohatství. Pro jiného zase tím odpovědným za neustálé potíže s jeho počítačem a hláškou o obecné chybě či symbolem o monopolním postavení s operačními systémy a jejich cenami. Faktem však zůstává, že díky němu (ale i dalším) usedají den co den k počítačům ne tisíce, ale miliony lidí a spojení jedinců se světem se změnilo snad jako lidstvo samo. Ano, nejedná se o nic jiného než o fenomén zvaný internet. Jak asi tušíte, osobnost, se kterou vám přinášíme vyčerpávající rozhovor (jako první v herním časopise v ČR) i s informacemi o jeho společnosti z doby před jejím založením, se jmenuje Bill Gates a společnost Microsoft. To celkem ujde, ne? Ale ne, ještě to není vše.

Asi jste si také všimli, že v současné době (i když to dlouho nemůže vydržet) se stalo pravidelností dávat k hernímu časopisu

celou hru. Není a nebude to tedy výjimkou ani v tomto čísle, kde vám přinášíme hru SmallWood, což je hra koncipována na

principu King's Questa kříženého s Robinem Hoodem. **Ta největší bomba však přijde teprve s lednovým číslem (vyjde 10.**

prosince), do kterého vám přibalíme skvělou (i skvěle hodnocenou ve všech tuzemských i zahraničních časopisech) hororovou

adventure I HAVE NO MOUTH, BUT I MUST SCREAM (obrázky se potulují na této stránce). Nejenže se v naší republice z pro

mě nepochopitelných důvodů nikdy nedistribuovala, ale bude i celá v českém jazyce, což, jak uznáte, není k zahození.

To je snad vše a mně nezbývá nic jiného, než pomalu ukončit to, co právě čtete (třeba úvodník) a věřit, že se vám Excalibur s pořadovým číslem 74 bude líbit. Vám, kteří jste stále v koutku duše doufali, že ten starý, dobrý Excalibur se jednoho dne vrátí a temná doba skončí, přeji, aby vaše cesta byla u konce a vy jste opět byli spokojeni. Legenda je totiž nesmrtelná. Legenda pokračuje...

Petr Zdražil

EXCALIBUR

Už aby to bylo

6 **Herní novinky.** Chcete vědět, co se vaří pod pokličkou softwarových firem?
12 **Quake 3 – Aréna.** Nejlepší může být jen jeden. Bude to Quake3 – Aréna?
14 **Diablo 2.** Čas je jako voda. Beztvarý a průhledný, jediný viditelný bod v chaosu je Diablo 2.
16 **Soldier of Fortune.** Poněkud brutálnější akce, ale o tom život přeci je.
18 **MDK 2.** Vraždi, usmrť, zabij to je motto i tohoto dílu.
20 **Nocturne.** Že zlo se vytrestá samo? Tomu já a můj S&W nevěříme.
21 **Warcraft 3.** Geniální strategie se nám rozrostla na trilogii.
22 **Giants: Citizen Kabuto.** Aneb občan Kabuto má návštěvu.
24 **SWAT 3: Close Quarters Battle.** První a druhý díl skončil propadákem. Třetí pokračování vypadá lépe.
26 **Theme Park World.** Prvního dílu se prodalo na 4 milióny kousků a je možné, že dvojka bude mít úspěch ještě větší.
28 **Gabriel Knight 3.** Cesta Gabriela Knighta nás tentokrát zavede na starý kontinent do slunné Francie.
29 **Command & Conquer: Renegade.** Uvidíme, jak na hráče zapůsobí myšlenka změnit C&C v akci.

První dojem

30 **Final Fantasy VIII.** Nejstarší herní sága, která začala rokem 1989, to jest rokem vzniku firmy Squaresoft, pokračuje.
32 **Planescape: Torment.** Tma. Pach krve a tlejícího masa.
34 **Wheel of Time.** Komplikovaný svět Roberta Jordana se dostává na naše monitory.
36 **Close Combat IV.** Další variace na konflikt v Ardenách.
38 **Flanker 2.0.** Dlouho očekávaný simulátor pro hardcore hráče je už na světě.
39 **Pharao.** Doba faraónů je zpět...
40 **NBA LIVE 2000.** Naučili se bílí muži skákat?
41 **TrickStyle.** Už vás omrzely triky na betonu?

Recenze

42 **Atlantis 2.** Vaše dlouhá a složitá cesta začíná kdesi v Tibetu....
49 **HomeWorld.** Jak dlouhé bylo čekání na pořádnou 3D strategii.
51 **Rally Championship.** Cesty opět drásají kola závodních automobilů...
52 **FreeSpace 2.** Shivané jsou zpátky a ještě více naštvaní než minule.
54 **Midtown madness VS Driver.** ...Průmyslová ulice, stupeň číslo 4 z důvodu nehody, kterou zavinil nezodpovědný řidič. Nyní je sledován policií...
58 **Sega Rally.** Všem, kterým koluje v žilách benzín.
60 **GTA 2.** Yeaahh, sen všech virtuálních gangsterů je tu, ale...
62 **Prince of Persia 3D.** Slavné jméno nedělá vždy dobrou hru.
64 **Horké léto 2.** Honza Majer je takovej obyčejnej kluk...
66 **FIFA 2000.** Kontroverzní pohled redakce na FIFU 2000.
70 **NHL 2000.** Ze screenshotů, dem a betaverzí jsme si mohli udělat představu, jak asi nový díl bude vypadat, ale o to více jste jistě zvědaví, jak vypadá hra kompletní.
74 **Rayman 2: The Great Escape.** Nejlepší arkáda poslední doby, která vám svou hratelností a nápady vyrazí dech
78 **Tarzan.** Opice, opice. Všude samé opice.
80 **Faust.** Už jste někdy někoho, koho jste docela dobře znali, poslali na věčnost do pekla?
82 **Aztec.** Velice zajímavý pohled na indiánskou kulturu zpestřený detektivní zápletkou.
84 **Pandora's Box.** Zatím poslední hra od Alexeje Pajitnova.
86 **Flight Unlimited III.** V oblačných výšinách plyne čas úplně jinak.
88 **ChessMaster 7000.** Již od doby dávno minulé byla ceněna jako jedna z nejinteligentnějších a mysl rozvíjejících her pod sluncem. Ano, nejedná se o nic jiného, než o stolovou hru šachy.
90 **F-18 Super Hornet.** Krásný, rychlý, dobře ovladatelný a hodně nebezpečný.
92 **Panzer General 3D.** Unrealista nebo Quaker si možná myslí, že je tím největším zabijákem za počítačem. Ale není tomu tak. Největším zabijákem je totiž stratég.
94 **Links 2000.** Golf... Bezesporu jedna z nejnáročnějších her, které kdy člověk mohl vymyslet.
96 **Seven Kingsdoms.** Strategie, kde bojujete nejen za krále a vlast.
98 **Madtrax.** Nepříliš kvalitně zpracované závody futuristických autíček na už méně futuristických tratích.
99 **Space Invaders.** Méně je někdy více.

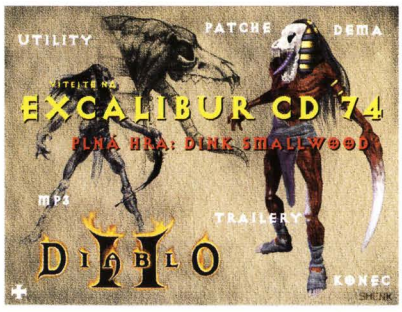
Titulní strana
Obrázek ke hře Atlantis II od firmy Cryo.

Návody

100 **Atlantis 2.** Kompletní řešení na ultratěžkou adventuru od Crya.
102 **Driver.** Popis všech misí v této dokonalé hře.
102 **Drakan.** Proleťte se s Rynn a jejím ukecaným drakem Arokhem.
106 **Midtown Madness.** Rady, typy, triky, mapky, no prostě všechno.
108 **Systém Shock 2.** Dobrá hratelnost, skvělý děj, optimální grafika, ale trochu těžký…
115 **Podvodník.** Podvádíš, podvádím, podvádíme aneb jak hrát a za 5 minut dohrát.

Články

116 **Profil: William H. Gates III. a jeho Microsoft**
118 **Rozhovor: Bill Gates.** První část opravdu rozsáhlého rozhovoru s nejbohatším mužem.
122 **Playboy vs. Eidos.** Jak Eidos sobě i ostatním zařídil publicitu zcela zdarma.
126 **Novinky ze světa.** Chcete vědět kdo a hlavně co pro nás chystají výrobci informačních technologií do nového tisíciletí?
128 **Galerie obrázků. NOX, GTA 2.** Dobrý obrázek vydá za tisíce slov.



Takto vypadá náš současný engine.

Excalibur CD

Předem bych se chtěl omluvit. Vzhledem k radikálním změnám v celém Excaliburu je naše CD zatím ve stádiu rozpracování. Vytváříme úplně nový engine a byli bychom vám velice vděční, kdybyste se na jeho tvorbě podíleli s námi. Pošlete nám své názory na stávající podobu CD a připojte své nápady a požadavky. Jak ale sami můžete posoudit, už teď je velice roztomilé a miloučké (a to není nic ve srovnání s tím, co Vás čeká příště...). Navlékli jsme ho do zbrusu nového diablovského kabátku a v uších vám příjemně zalahodí skvělá hudba z jedničky. Tedy, pokud se vám na monitorech neobjeví chyba typu: "Nemohu inicializovat vaší zvukovou kartu - hudba se nekoná!" Strašně moc se všem za tuto chybku omlouváme a přinášíme nápravu. Stačí, když si nainstalujete přehrávač mp3 Winamp (najdete ho na tomto CD), který zaregistruje typ souborů mp3 do Windows. Po restartu systému by již měla hudba hrát normálně. K zobrazení správného fontu klikněte na nabídku START, zvolte NASTAVENÍ \OVLÁDACÍ PANELY a vyberte PÍSMA. Zde v nabídce soubor vyberte nainstalovat nové písmo, najeďte na CD do adresáře data a zvolte font „Exocet Heavy". Tím přidáte font Exocet Heavy do systému a engine by měl již zobrazovat správně.

Celá hra

Dink Smallwood. Mezi legendárními hrami se neustále opakuje jedno slovíčko - Quest. Ať už jde o King's Quest, Hero's Quest nebo Police's Quest. Protože jsou tyto Questy stále velice hrané a oblíbené, přinesli jsme vám hru, která je z podobného soudku. Budete muset trochu bojovat, kouzlit, chodit a také hodně přemýšlet, abyste se dopracovali k vítěznému konci. Jak vidíte, od všeho trochu a pro každého něco. Každý z nás si Dinka určitě zahraje, protože jeho systémové požadavky jsou víc než rozumné: Pentium 100 MHz nebo 100 % kompatibilní, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 70 MB volného místa na harddisku, DirectX 5/6/7 + kompatibilní video a zvuková karta, Windows 95. Hra poběží i bez zvukové karty, ale s možnými obtížemi.

Ovládání:
<KURZOROVÉ KLÁVESY> Dink chodí v určeném směru nebo tlačí předmět.
<CTRL> Útok/použití předmětu z inventáře/zvolí volbu "option"
<SPACE> Hovoří / zkouší / manipuluje
<SHIFT> Používá dostupnou magii
<ENTER> Inventář
<ESC> Options
<M> Zobrazí mapu (tedy jestli už nějakou máte)
To jsou všechny potřebné informace a hurá do toho!

Dink Smallwood je hra, u které dlouho vydržíte.

Dema

Age of Empires II - The Age of Kings. Pokračování slavné historické real-time strategie. V současné době asi nejlepší strategie na trhu (Comand & Conquer: Tiberian Sun nevyjímaje).
FIFA 2000. Pro profesionálního hráče fotbalu až možná příliš jednoduché, za to pro ty ostatní neuvěřitelná zábava. Provedení je naprosto strhující.
FreeSpace 2. Konečně po dlouhé době řádný vesmírný simulátor. Účastníte se války mezi Galaktickou Terransko-Vasudanskou Alianci (GTVA) a Neo-Terranskou frontou (NTF).
Tarzan. Kdo by neznal Knihu Džunglí od R. Kiplinga. Vynikající zpracování. Úžasná hratelnost. Toto jsou bezesporu hlavní přednosti této hry, která Vás rozhodně překvapí.
Tomb Raider 4 - The Last Revelation. Opět půvabná Lara a opět neuvěřitelné dobrodružství. Budete se potulovat po africkém kontinentě, kde navštívíte Káhiru, Alexandrii nebo Gizu. Zn. Mystika a magie v ceně.

Age of Empires II

MP3

Vybrali jste pro Vás přehled té nejlepší hudby ze všech odvětví. Milovníci exotických žánrů stráví nad tímto hudebním "pokladem" minimálně 256 krásných minut.

Patche

Několik potřebných updatů, aby vám vaše hry šlapaly ještě lépe. **Drakan.** Verze patche 4.42. **Hidden and Dangerous.** Patch verze 1.1 evropské vydání, obsahuje 10 oprav a zlepšení. **HomeWorld.** Verze patche 1.03. **Jagged Allance 2.** Patch verze 1.05r, 5 vylepšení a oprav. **Unreal Tournament.** Patch verze 3.38.

Trailery

V této rubrice Vám přinášíme ty nejlepší videa k nejočekávanějším hrám tohoto roku. Po jejich shlédnutí se dostanete do pravé atmosféry nutné k absolutní hráčské vášni. Připravili jsme pro Vás **Diablo II, Final Fantasy VIII, MDK 2, Messiah.**

Utility

Pár užitečných utilitek, které oblaží váš systém: **DirectX 6.1, HeatNet, Mcafee VirusScan 4.0.3, Paint Shop Pro 5, Winamp 2.5, Winzip 7.0.**

Tarzan

EXCALIBUR. Počítačové hry, internet, zajímavosti. Založeno 1990. ISSN 1210-1125. MK ČR 5786, MIČ 47129. **Vydavatel:** Martin Ludvík (ml). **Šéfredaktor:** Petr Zdražil. **Zástupce šéfredaktora:** Tomáš Staněk. **Redaktor:** Pavel Hacker. **Autoři:** Šimon Záruba, Michal Kratochvíl, Tomáš Velebný, Boris Hrubý, Jan Podroužek, Jiří Matějka, Michal Jašpr, Ondřej Jirsák, Vladimír Kopáček, Matěj Steklík. **CD engine:** Ondřej Jirsák. **E-mail:** excal@mbox.vol.cz. **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Grafická úprava a layout:** Martin Ludvík. **Podávání novinových zásilek** povoleno: Českou poštou, s.p. OZ Přeprava č.j. 727/96, dne 22. 2. 1996. **Náklad:** 20.300 výtisků.

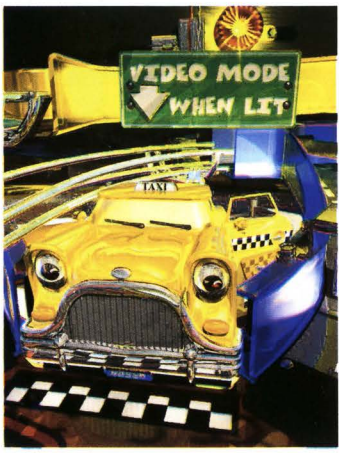
Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 1999.

FORD RACING
Teď potěším všechny milce čtyřkolových vozítek. Empire Interactive se podařilo zakoupit licenci od firmy Ford a ještě tento rok si zajezdíme s dvanácti různými auty vyrobenými u Forda. Objeví se samozřejmě Mustang, Taurus, Explorer, GT90 a pár speciálních modelů. Kromě klasických závodů bude obdobou kampaně vaše kariéra coby amatérského řidiče, který zkouší své štěstí na poli profesionálního automobilového sportu. Mistři volantu se brzy stanou známými a můžou si být jisti, že je nabídka z nějakého závodního týmu nemine. Očekávejme, že nás zahrne dech-beroucí grafika a reálné chování aut. Tento závodní skvost vyjde někdy okolo listopadu.

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY
Lepší, menší a levnější než opravdový Pinball. Tento oblíbený a fyzicky poměrně nenáročný sport se pravidelně zjevuje na screenech našich monitorů. S novým zpracováním přišla firma Empire. Čeká nás několik nových herních obrazovek ve stylu Verneových 20,000 mil pod mořem. Dolby Surround sound a muzika vás rychle vtáhne do děje hry a budete ohromeni, jak pěkně zní parní houkačka. Můžete už teď cvičit na automatech a připravovat se, až se Pro Pinball objeví za pár dní i u nás.

Herní novinky

Tento měsíc byl mimořádně bohatý na opravdové herní skvosty. Proto je tato rubrika naplněna, jak úplnými novinkami, tak i hrami, o nichž už bylo něco málo napsáno. Vybrali jsme pro Vás to nejzajímavější a nejaktuálnější. Když se nám ani po stovkách hodin pátrání nepodařilo získat požadované údaje k novým titulům, rozhodli jsme se. Nebudeme se zdráhat použít i drastičtější prostředky... Mučit!



BLONDÝNKA V LONDÝNĚ, ECTS V KOMÍNĚ
Letošní Londýnské Entertainment Computer Trade Show přinesla kromě obvyklých herních novinek absenci největších herních gigantů. Ale i tak jsme pro Vás z této největší evropské výstavy získali asi 35 kg informací (prospekty, CD...). Takže se máte na co těšit.

Londýn je svérázné město. Jezdí se vlevo, autobusy jsou červené, mají schody a nemají zavírací dveře. V pozadí vidíte střechu areálu, kde se konala nějaká herní výstava.

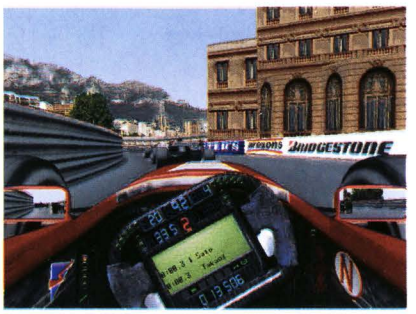
Lidé v Londýně nic nevydrží. Zatímco my jsme běhali po výstavě, domorodci jen posedávali či polehávali na travnatých plochách, jako je tato na Soho Square. A bylo jim všechno jedno.

Vagóny londýnského metra jsou oproti těm pražským užší, ale lidé po sobě nešlapou, a to ani v dopravní špičce.

Londýn je město, kde nikdy nevíte, na co narazíte. Tak třeba jdete po rušné ulici a najednou se za rohem vynoří tato krásná ulička.

No a koza, té je to jedno, ale dal jsem jí sem, protože prostě k Excaliburu patří.

GRAND PRIX 3
Microprose nespí na vavřínech a čile vyvíjí pokračování výborných závodů Formule 1 - Grand Prix 3. Jako obvykle se setkáme s našimi oblíbenými piloty, jejich ďábelsky rychlými stroji a firemními stájemi. GP3 opět vlastní licenci od FOA, takže si zazávodíme i na všech legálních okruzích. Je opravdu na co se těšit. Herní rozhraní bude vhodné jak pro úplné začátečníky, tak i pro velice zkušené jezdce. Pokud budete chtít, počítač vám bude korigovat celý průběh vaší jízdy. Očekává se, že bude zvládat úkony jako je brždění, optimální přidávání plynu při průjezdu zatáčkou, korekce dráhy nebo vyrovnávání při smyku. Naprosto detailně propracovaná vypadá grafická stránka hry, i když zatím můžeme soudit jen z těch několika obrázků, které jsou k dispozici. Všem zavilým milcům rychlých kol udělá jistě radost slibovaná takřka absolutní realističnost prostředí a velký vliv počasí na jízdní vlastnosti. Multiplayer bude kapitola sama pro sebe. Hodiny strávené u volantu vám pak přijdou vhod při měření sil se svými kamarády. Bohužel to vypadá, že si budete muset počkat až do začátku nového milénia.



PHOENIX
Ti starší si jistě vzpomenou na takovou herní legendu, jako byl Alien Breed. Za tímto úžasným projektem stál v pozadí programátorský tým, jež určoval celé dění okolo Amigy - byl to Team 17. Když si pak většina amigistů koupila PC, tak se těšili na další hry od těchto profíků, ale smůla! Kromě roztomilých Wormsů jsme se toho moc nedočkali. Až teď k nám konečně zavítala nová vesmírná střílečka od Teamu 17 s názvem Phoenix. Ocitnete se v roli policisty, jež se nachází v nezáviděníhodné situaci. Země byla napadena neznámou civilazací a je na Vás, jak se zachováte. Hra bude obsahovat okolo 70 misí a neuvěřitelnou spoustu lodí.. Jistá podobnost s Wing Commanderem se nezapře, ale snad to nebude na škodu. Jestli tvůrci neudělají nějakou botu, tak to vypadá na velice slušnou gamesu. Očekávejte ji někdy okolo listopadu.

ARCATERA

Ubi Soft je na jedné straně známá svými roztomilými obludkami a příběhy a na straně druhé takovými hrami jako je Seven Kingdoms II a Shadow Company. Arcatera bude adventura s prvky RPG, která se bude odehrávat v fantastickém světě. Vy, jakožto hrdinný rek, máte tři týdny herního času na odhalení a likvidaci satanistického gangu, který působí ve vašem rodném městě. Příběh se bude odvíjet na základě vašich vlastních rozhodnutích, kdy jenom vy si rozhodujete jaký vás potká osud. Volnost ve hře nebude mít jenom stěžejní charakter, ale i obyvatelé města. Ti si budou žít svůj nuzný život naplněný prací, spánkem a jídlem (ty poslední dvě možnosti nejsou zase tak špatné). Podle obrázků, které jsem viděl, budou boje vedeny ve stylu Mythu. Což je nepochybně dobrá zpráva, protože podobný engine používá i Warcraft III. Arcatera bude po grafické stránce na špici soudobých her. Připravované exteriéry jsou opravdu nádherné, přímo z nich dýše atmosféra. Detailně je zpracována i charakteristika postav, kterých potkáte během vašeho putování spousty, stejně jako navštívíte spousty lokací. Rozlehlostí se ostatně hra i chlubí. Začátkem roku 2000 můžeme očekávat velice zajímavou hru, Ubi Soft jen tak nezklame.

STAR TREK: THE HIDDEN EVIL

Oblíbenost tématu Star Trek je uz bezmála legendární. Mezi nejoblíbenější patří série New Generation s kapitánem Jeanem Picardem a jeho „dream" týmem. Hlavní roli tentokrát obsadil mladý poručík Sovok, který bude řešit různé složité úkoly. Určitě všichni znáte neagresivní filmové předlohy Star Treku. V podobném mottu (i když už o něco akčnějším) se bude odehrávat The Hidden Evil. Děj hry začíná zhruba po půl roce tam, kde skončil film Star Trek: Vzpoura. Potkáte se určitě se spoustou starých známých postav a ras. Hodně co do činění budete mít s Romulany. Tato mnohem technicky vyspělejší rasa má stejný předmět zájmu jako kapitán Picard: fontánu mládí na planetě Ba'ku. Připravte se na klasický Star-Trekovský design, který všichni fandové prostě zbožňují.

K dispozici vám bude standardní vybavení každého důstojníka Vesmírné flotily: phaser, tricoder a komunikátor. Jak už bylo zmíněno, graficky se hra bude podobat svým starším bratříčkům, jen bude mít o mnoho lepé zpracovanou grafiku. Star Trek: The Hidden Evil bude určitě patřit do sbírky každého milovníka této ságy nebo sci-fi vůbec. Activision ho chystá už na podzim.

HITMAN

Genetické inženýřství bude mocným nástrojem lidstva v budoucnosti. Uvidíme, jestli se dostane na seznam zakázaných technologií dřív, než naší planetu zaplaví hordy geneticky upravených lidí. Jedním z takových je i hlavní hrdina, Hitman. Coby nájemný zabiják, který se nikdy neptá a bez hnutí brvy plní jakékoli rozkazy, se najednou ocitne v situaci, kdy se z lovce stane lovený. Jeho úkolem je zlikvidovat zbytky po genetickém experimentu, kterého, jak sám zjistí, je součástí. Hlavní devizou Hitmana by měl být příběh plný dějových zvratů. Eidos ho slibuje vydat do března příštího roku.

STAR TREK: NEW WORLDS

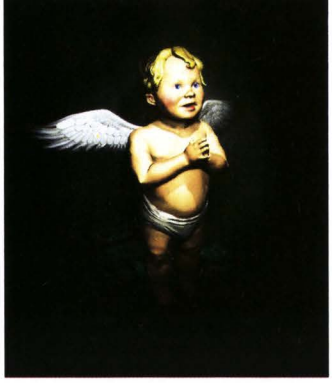
Poslední dobou se hrami typu Star Trek roztrhl přímo pytel. Mezi další favority patří Star Trek: New Worlds. Podle Interplay uvidíme svět Star Treku tak, jak jsme ho ještě neviděli. Roku 2292 hvězdného kalendáře přistane skupina koloniálních jednotek na neznámé planetě a začne svůj boj o přežití. Půjde tedy o strategii, s velkou možností interakce a neobvyklými herními zážitky. Budete moci hrát buď za důstojníka Federace, Klingonského válečníka nebo jako Romulanský centurion. Čeká na vás přes 45 misí, ve kterých budete budovat vaší kolonii, těžit zdroje, objevovat krajinu a připravovat se na nepřátelské střety. Dle obrázků soudě, že půjde o hru graficky kvalitní, a když i ostatní aspekty hry dopadnou dobře, tak se máme už brzy na co těšit.

BLACK & WHITE

Od tvůrce a zakladatele nového herního směru se k nám pomalu blíží další lahůdka v podobě hry Black&White (Electronic Arts / Lionhead Studios). Půjde o realtimeovou strategii, která pod taktovkou Petera Molyneauxe (autor Dungeon Keepera, Populous) bude určitě hrou, která se zapíše všem pevně do podvědomí. Tento projekt je připravován již mnoho let a výsledkem tak dlouhého čekání by mělo být opravdu obrovské prostředí se stovkami NPC postav. Vše, co uděláte, by mělo ovlivnit další vývoj hry a všechny postavy by měly mít svůj osud, názory i postoj. Vaše činy budou ovlivňovat vzhled okolí, ve kterém žijete a je jen na vás, jestli budete žít v pozemském ráji nebo pekelné krajině. Hlavním hrdinou je postava kouzelníka, který ke svému životu potřebuje magenergii, již produkují normální lidé. Tuto sílu pak využívá ke konání neuvěřitelných činů. Čím více lidiček ovládáte, tím lépe. Grafický engine je naprosto unikátní a po technické stránce je dokonale zpracován. I ovládání má být revoluční, jednoduchým systémem budete ovládat své jednotky či popřípadě kouzlit. K dispozici bude samozřejmě i multiplayer, který slibuje zábavu mnohonásobně lepší, je tedy nasnadě, že se z internetu stane jedno válečné pole. Black&White se pravděpodobně objeví koncem roku a bude to cool!

MESSIAH

Bylo předpovězeno, že se Mesiáš vrátí po dvou tisících letech. Přichází však o rok dříve... A na obalu bude mít napsáno Messiah. Tato akční hra od Virgin s prvky adventure nám nabídne možnost vžít se do role psychické formy hlavního hrdiny Boba, jež se zhmotnila do podoby andělíčka. Tento andílek má za úkol, udělený přímo od Nejvyššího: najít na neutěšeném světe šestnáct zvířecích a lidských těl. Bránit mu v tom budou přisluhovači ďábla, jehož moc na světě je každým dnem větší. V závěru hry zřejmě dojde k souboji se zástupcem pána pekel, ale to bych předbíhal. Messiah by měl samozřejmě nejlépe vypadat, disponovat nejlepším prostředím i inteligencí nepřátel, ale která hra toto neslibuje, že? Přesvědčíme se již za několik týdnů.

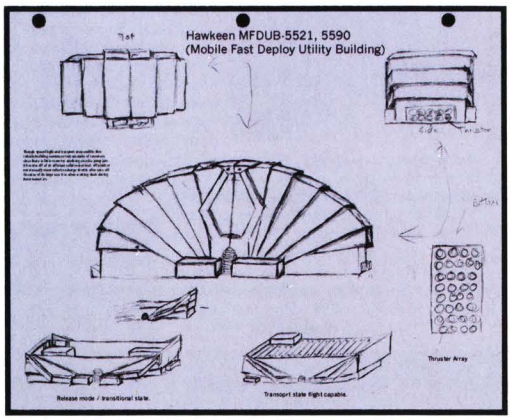


DEEP FIGHTER

Deep Fighter od je neoficiální pokračování hry Sub Culture. Úkolem hry bude postavit obrovskou mateřskou loď Leviathan a zachránit podmořskou civilizaci. Leviathan se bude v průběhu hry vyvíjet, její stavba bude podporována těžebními stanicemi, které budete muset bránit a udržovat v chodu. Vaše postava se bude pomalu propracovávat žebříčkem vojenských hodností a samozřejmě budete pilotovat množství ponorek a jiných plavidel. Hra bude obsahovat čtyři hlavní prostředí - krásný a hustě obydlený Paradise, egyptany ovlivněný Atlantis, mělkou podmořskou krajinu s kameny, vegetací, proudy a vodopády a neskutečně hlubokou Abyss. Umělá inteligence, stejně jako fyzikální model, bude velmi propracovaná. Oceán bude obsahovat příšery, které budou procházet různými druhy chování jako např. odpočinek, agresivita, lov nebo aktivní hledání preferovaného typu potravy. Engine, na kterém hra běží, je založený na RenderWare technologii vyvíjenou Criterion Studios a klade důraz na fyzikální aspekty jako např. zemětřesení a výbuchy sopek. Grafické rozhraní se pohybuje od 512x384 až do 1280 x 1024 v 16ti nebo 32bitové hloubce barev. Deep podporuje dolby, 3D zvuk a force feedback. Můžete se těšit i na multiplayer. Ubi Soft chce Deep Fighter stihnout vydat do letošních vánoc.

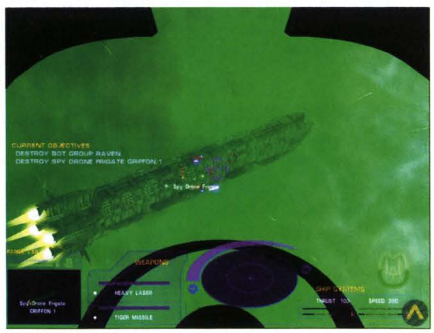
INFINIUM

Nechce se mi říkat, že se s on-line gamesami roztrhl pytel, ale už se zase chystá nový přírůstek do rodiny. Děj se odehrává v galaxii Andromeda, kde se bude bojovat, objevovat a cestovat. Budete si moci vybrat ze 7 ras: Android, Darian, Human, Matooma, Romoc, Skeeth a Hawkeen. Každá bude mít své specifické vlastnosti. Herní plocha bude obsahovat několik planet a prý bude i možnost cestovat do hlubokého vesmíru. Ucházející konfigurace bude Pentium 300, 64MB RAM, 56K modem s přístupem k internetu a 3D akcelerátor minimálně s 4MB RAM. No, nejlevnější to nebude. Kdy hra vyjde, nám zatím lidé od Magiue Prodaction neprozradili. Asi je budeme muset mučit.



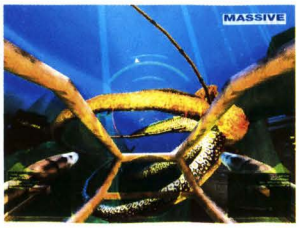
TACHYON: THE FRINGE

Ve 25. století ovládají veškeré dění ve vesmíru gigantické korporace a zaibatsu. Malá skupinka lidí, která se nechce přizpůsobit, se střetává se zájmem obrovské korporace GalSpan. Vy, jakožto nájemný pilot Jake Logan (namluvený Bruce Campbellem), si budete muset zvolit stranu, za kterou chcete bojovat. Bohatství nebo obdiv, síla nebo vypočítavost, vyberte si, co je vám bližší. Každopádně na obou stranách bitevního pole vás čeká 10 hlavních misí za vaše zaměstnavatele (dohromady tedy 20 misí) a pak 70-80 nezávislých misí, které můžete přijmout nebo odmítnout. Vaší loď si budete moci vylepšovat spoustou přídavných zařízení a upgradovat. The Fringe bude graficky a zvukově dokonale zpracován a AI nepřátelských pilotů bude na úrovni Luke Skywalkera. Novalogic odhaduje vydání okolo roku 2000.



AQUA

„Podmořský souboj s Krakaticí, klapka druhá po páté." Ano, budeme se ponořovat velmi hluboko, protože tam se odehrává děj této hry. Aqua je pokračováním úspěšné Archimedean Dynasty. Ocitáme se tentokrát ve světě, kde příroda vystoupila proti svým uzurpátorům. Lidé se musí zuby nehty bránit proti mocným stvořením, které probudila lidská zaslepenost. Budete válčit v krutých podmořských bitvách a dávat svůj život vsanc tam, kde vás je třeba. Tedy několik kilometrů pod mořskou hladinou. Massive Development v kooperaci s Ravensburger Interactive pro nás připravili 5000 čtverečních mil dokonale zpracovaného a reálně vypadajícího podmořského prostředí se spoustou oceánské fauny a flory. Aqua má pravděpodobně vyjít příští rok.



INVICTUS IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Tato hra, která míchá prvky real-time strategie a RPG se odehrává ve starověkém Řecku. Byl jste vybrán bohyní Athénou, abyste sestavil svou družinu a splnil tři Poseidonovy úkoly. Pokud zklamete, bůh moří zničí celé lidstvo. Cestou budete potkávat různé nepřátele, jako jsou Amazonky, gorgony, Kyklopové nebo Kentauři. Z těchto charakterů si můžete sestavit svou družinu. Při své pouti narazíte na různé kouzelné předměty, jako je zlaté jablko nebo Mínotaurova sekyra. V bojích vám budou moci přijít na pomoc bájní hrdinové např. Orion, který na vaše nepřátele sešle ohnivý déšť.

S vaším úkolem vám pomohou NPC postavy, které vám ale mohou zadat i nějaký vedlejší quest. Souboje budou probíhat podobně jako v klasických RTS - označíte skupinu, zadáte jí komplexní cestu, různou formaci a úroveň agresivity. Engine tvoří voxelové objekty (postavy, particles) a polygony (terén), obojí ve velmi dobré kvalitě. Multiplayer bude podporován jak po síti, tak po internetu, kde se budou utkávat vycvičené družiny ze single player hry. Invictus vydává Interplay v zimě 99 a jelikož se na vývoji podílejí i bývalí tvůrci hry Fallout, mohlo by to být opravdu zajímavé.

IMPERIUM GALACTICA 2: ALLIANCES

Trocha toho, kus onoho, okořeníme a osolíme. Výsledkem je Galactica 2, de-facto je to původní Galactica s přidáním nové grafiky, nápadů a novodobých vychytávek. Setkáme se tedy s vesmírnými bitvami, pozemními boji a rozšiřováním vaší říše. Vesmírné souboje jsou řešeny příkazovým systémem vašim jednotkám, pozemní boje probíhají v RTS režimu a zbytek akcí je v reálném čase. Když jsem viděl obrázky, tak jsem nevěřil. Grafické zpracování je věru perfektní. Vždyť za ní stojí Digal Reality a GT Interactive! Už brzy se ale přesvědčíme o pravých kvalitách této hry.

ASHERON'S CALL

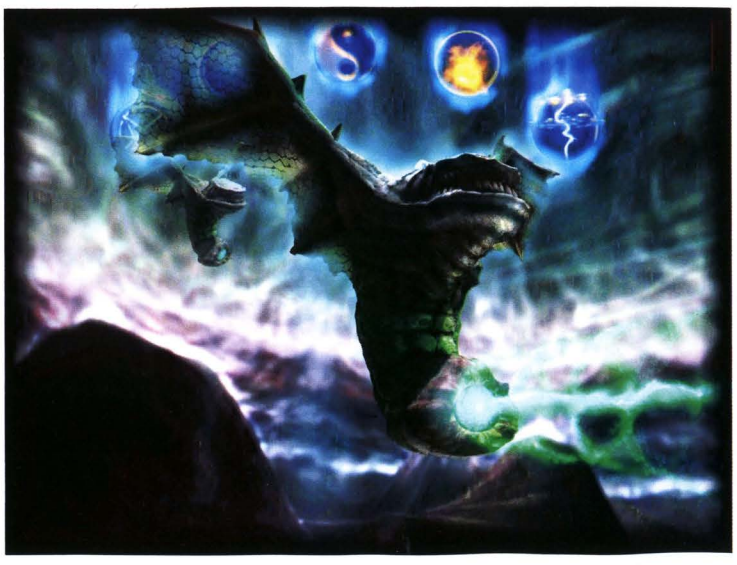
On-line RPG hry jsou ve světě čím dál tím více oblíbené. Hře v těchto MUDech (Multi-User Dungeon) se můžou účastnit až tisícovky hráčů, už to je na vytvoření herní atmosféry naprosto dostačující, jen si představte, že vstupujete do vesmíru, který je vytvářen a měněn hráči samotnými. Žádná off-line hra vám nemůže nabídnout nic lepšího. AC se odehrává ve světě Dereth, který však není rozdělen na jednotlivé sekce, jak to bývá u těchto her zvykem. Rozloha herní plochy je obrovských 38 x 38 kilometrů. Při začátku vašeho dobrodružství si vytvoříte postavu dle vaší libosti. Můžete nastavit až třicet dovedností nebo sestavit obličej z kusů jednotlivých částí tváře. Je jen na vás, jestli vstoupíte do bratrstev nebo tajných spolků, kterými se to bude ve hře jen hemžit, či se spolehnete na sebe. Po grafické stránce bude Asheron's Call standardní RPG, ale nebude potřebovat 3D akcelerátor, což je fantastická zpráva pro ty nemajetnější. Vždyť AC pro Vás vydává Bill z Microsoftu. Takže okolo listopadu se těšte.

POOL OF RADIANCE II

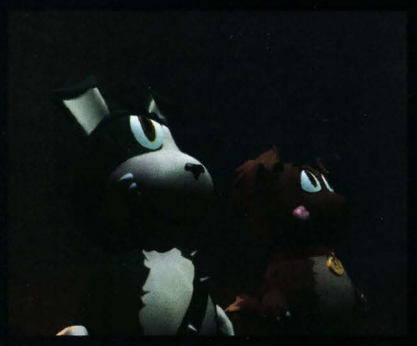
Pool of Radiance II začíná, stejně jako jeho předchůdce, ve městě New Phlan v kraji Forgotten Realms. Dějové zvraty vás ale rychle přivedou do trosek bájného království Myth Drannor, které kdysi bývalo kvetoucí říší, kde lidé, elfové, půlčíci a trpaslíci žili v harmonii. Toto království bylo kdysi napadeno Armádou Temnoty, po staletí bylo opuštěné a během této doby se stalo útočištěm všeho špatného a zlého. Jako v každé AD&D hře si na začátku vytvoříte postavu tím, že si vyberete její rasu a povolání. V Pool of Radiance II budete moci ovládat celkem šest postav, čtyři z nich si navolíte na začátku a další dvě si vyberete ze spousty NPC postav, které cestou potkáte. Povolání a rasy budou klasické, podle druhého vydání pravidel AD&D, tedy bojovník, hraničář, paladin, mág, zloděj a kněz, z ras to budou elf, člověk, trpaslík, gnóm a půlčík. Podle SSI bude možné hrát i za polovičního skřeta a čekají nás i jiná překvapení. Po technické stránce budou vaše postavy tvořeny 3D polygony a budou se pohybovat po předrenderovaném pozadí. Úroveň interakce s prostředím by měla být poměrně velká, budete moci např. pohybovat s předměty nebo lézt na stoly, což vám přidá bonus na útok, jelikož budete výš než váš protivník. Souboje budou řešeny trochu jinak než v Baldur's Gate, budou více podobné Final Fantasy. Každá postava nebo příšera bude mít různý stupeň iniciativy, když na ni přijde řada, provede svoji akci a čeká další kolo, ovšem v praxi to bude mnohem dynamičtější. Pool of Radiance II bude možné hrát i po síti až v šesti hráčích s podporou hlasové komunikace. Hra by měla vyjít na podzim roku 2000 a můžeme doufat, že SSI obnoví svojí reputaci ve vydávání špičkových AD&D her.

SACRIFICE

Shiny Entertainment jsou tvůrci takového kalibru, že žádný z jejich projektů nesmí projít bez povšimnutí. Nejinak tomu bude i u této hry. Shiny dělají strašné tajnosti a asi bude proč. Sacrifice bude strategická hra s RPG prvky. Setkáme se hrůzostrašnými příšerami a nadpřirozenem. Nebude opominuta ani magie. Vypadá to, že se tu rýsuje velice megalomanský projekt. Jde jen o to, jestli jsi programátoři výše uvedené firmy neukousli příliš velký krajíc.



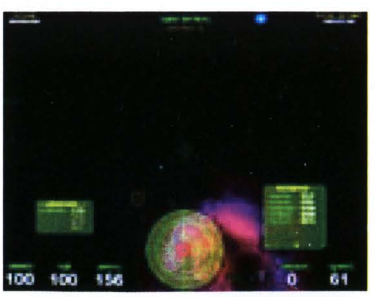
SHEEP!
Jistě si pamatujete na seriál Black Adder s Rowanem Atkinsonem (Mr. Bean) a jeho nádhernou scénu s ovečkou. Ovce jsou veskrze oblíbená zvířátka, a tak není divu, že už je o nich i hra. Námět je podobný jako u Lemmingů - máte za úkol dopravit stádo roztomilých oveček skrze spoustu nebezpečí a nástrah do poklidu domova. Krajiny jsou neuvěřitelně ujeté, takže si každý přijde na své. Budete zase muset zapojit mozek na plné obrátky, abyste prošli všech šestnáct úrovní se svými třiceti ovečkami. Prý Empire Interactive někdy v roce 2000. Hmm.

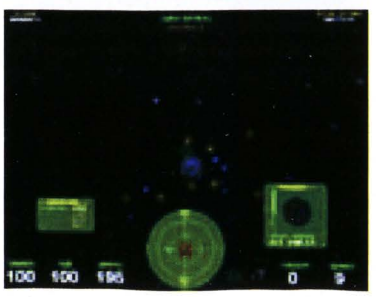


DUNGEON KEEPER 3
Neuvěřitelné se stává skutkem. Pokračování této originální strategie na sebe nedalo dlouho čekat. V jaké fázi vývoje se hra nachází, si můžete udělat obrázek podle těchto obrázků. Tyto obrázky jsou totiž jedinými obrázky, které jsou k dispozici ze všech možných obrázků. A trochu informací přímo od Bullfrogů: „Neptejte se, my vám stejně nic neřekneme!“ Mučit!

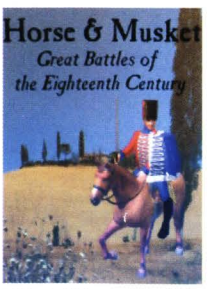
KISS: PSYCHO CIRCUS
Připravte si svoje miniguny, laserové pušky a plamenomety, KISS je tady! Autoři této 3D akční hry chtějí navrátit řád do starých kolejí, které představuje Doom a Wolfenstein. Nelíbí se jim, že z tohoto druhu her odchází „pure action“ a tak se rozhodli vytvořit akční hru, kde na každém metru čtverečním bude neuvěřitelná koncentrace příšer. Zastřílíte si tedy víc než je zdrávo. Third Law Interactive si klidně neví, kdy budou hotovi (mučit).

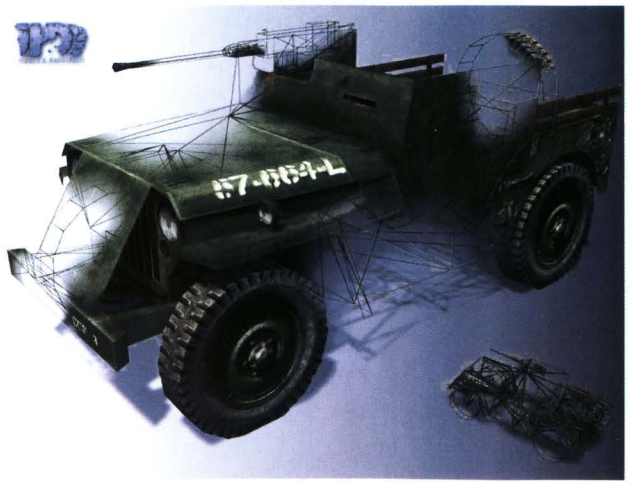
XARLOR
Čas nadešel. Usedněte do svého vesmírného plecháče a leťte si to rozdat s partou vesmírných mameluků. Klišé, řeknete si, když si přečtete tyto věty, ale Xarlor bude čistá 3D arkáda, jaká tady už prý dlouho nebyla. Hmmm, tak uvidíme. Hlavní hrdina Jarred Blare bude poletovat, sbírat a bojovat ve své raketce, kterou si bude moci neustále vylepšovat. Nepřáteli mu budou piráti, zloději, šmelináři a jiná havěť. Výrobce Mountain King Studios poskytne tuto hru na trh někdy příští rok.





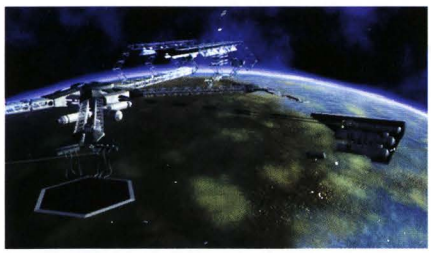
HORSE & MUSKET: GREAT BATTLES OF THE EIGHTEENTH CENTURY
Pokračování populární válečné hry Dragoon od společnosti Shrapnel Games se dočkáme v brzké době. Horse & Musket: Great Battles of the Eighteenth Century bude hotova 15. prosince 1999 a do obchodů se dostane okolo ledna 2000. Dočkáme se možnosti hrát za Prusy, Rusy, Angličany, Francouze, Švédy a Rakušáky. Příběh se bude odehrávat ve 20 různých scénářích, které zahrnují nejvýznamnější bitvy osmnáctého století. Zlepšení prodělá umělá inteligence, grafika prostředí a zpracování jednotek.





HIDDEN & DANGEROUS: FIGHT FOR FREEDOM
Hidden & Dangerous sklízí úspěchy jak po celé Evropě, tak i za mořem, a tak není divu, že Take 2 připravuje vydání mission disku. Disk bude obsahovat devět misí, rozdělených do tří kampaní, všechny mise se odehrávají za Druhé světové války v severním Polsku, Ardennách a Řecku a nenavazují na sebe. Datadisk by měl samozřejmě nabídnout i několik nových zbraní a vozidel, mírně vylepšena by měla být technická stránka hry. Na nové mise si budeme muset počkat do konce listopadu. Výborně!

STARS! SUPERNOVA
Tahové strategie jsou hry, u kterých si řeknete, že se moc invence očekávat nedá. Kam zařadit Stars! je a bude ještě chvíli otázkou. Caesar ve vesmírném měřítku z vás asi nebude, ale připravte se na to, že budete muset spravovat, bránit, a chránit říši obrovských rozměrů (záleží jen na vás, jestli si takovou vybudujete). Snad nejzajímavějším prvkem na těchto hrách jsou střety i kontakty s neznámými civilizacemi. Jsou totiž taková malá kdyby: „Co kdyby jednoho dne přiletěli? Kdyby byli úplně jiní než my?“ a v této hře najdete možná odpověď. Co jiného by člověk čekal od Empire Interactive?



ALIEN BREED CONFLICT
Tak tato novinka potěší všechny znalé hráče. Team 17 chystá pokračování slavné hry Alien Breed. Na Amize se tato hra stala naprostým hitem, aby taky ne, jednoduchý pohled shora a vynikající hratelnost byly hlavní plusy této gamesky. Nový díl už bohužel nebude střílečka, ale real-timeová strategie. Budete ovládat skupinu vojáků, kteří budou plnit různé mise. Velice pozitivní zpráva je, že na projektu pracuje programátor Andreas Tadic, člen původní gardy ze starých Alien Breedů. Tento titul uvidíme snad někdy koncem roku 2000, ale kdo ví. (Do hlavního pracovního poměru přijmeme specialistu na mučení. Zn. Plné vytížení.)

THIEF 2: THE METAL AGE
Ještě ani nevyšel Thief Gold a už se připravuje v Eidosu Thief 2: The Metal Age. V čem bude dvojka jiná? Přibude více pokradmých plížení a skrytých akcí a ubude přímé, na face to face, zaměřené akce. Konečně si užijete pořádného zločineckého jobu. Zlepšená bude i grafická stránka celého projektu. Milovníci „thiefmache“ zatím ostrouhají. Každopádně to bude velkolepá hra, na kterou se už těší spousty nadšenců.
A termín? Už zase? Tak jo. Mučit!

HALO
Mezi úplné novinky od Bungie se bezesporu řadí i nová hra Halo. Hlavní hrdina je starý vesmírný veterán, který při útěku před přesilou mimozemšťanů ztroskotá na neznámé planetě. Tam se dostává do konfliktu s domorodci. Podle obrázků bude grafika na velice dobré úrovni a hra má býti velmi hratelná. Ale až ve druhém čtvrtletí roku 2000.

Nejlepší může být jen jeden. Bude to Quake 3 Arena?

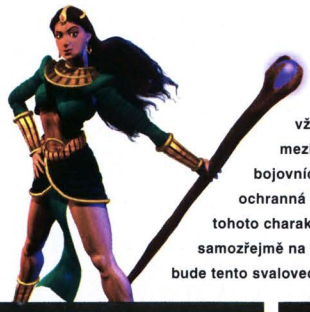
...už aby to bylo!

Jeden z hustějších protivníků.

Specular maps: Tento efekt umožňuje různé lesklosti a trasnparence povrchů.
Specular Light maps: Propracovanější hra světel a stínů, dynamicky se měnící stíny.
Nečtvercové plochy: Kulaté a obloukovité předměty budou vypadat opravdově.
Bezierové interpolace: Všemožné efekty na jednotlivých postavách (náušnice, řetízky, brýle).
Levels of Detail: Čím blíže budete k zobrazovanému objektu, tím více bude přibývat počet renderovaných polygonů.
Animace oblohy: Obloha se bude pohybovat a přibudou normální věci jako jsou mraky, hvězdy atd.

Už se všichni těšíte, až si zapaříte Quaka 3? Tak pozor, abyste se netěšili zbytečně, protože Arena je určena pouze pro síťovou hru. Budete si sice moci zahrát jednotlivé mise, ale i tam budou zastoupení ostatní hráči. Bude je řídit počítač, který má ovládat jednotlivé postavy. Cha, cha, nejspíše se teď smějete, protože každý z vás ví, jak to dopadá, když se hraje proti tupému počítači. Abyste se nedivili! Počítačová inteligence, zastoupena BOTem (že by Battle Operator Team?), bude patřit mezi nejexcelentnější protivníky, s jakými jste se setkali. Samozřejmě, že když si nastavíte úplně jednoduchou obtížnost hry, nečekejte, že BOT na vás bude vymýšlet rafinované pasti a útočit ze zálohy. To pravé ořechové přijde, až když to pořádně „osolíte", pak se i v plné zbroji stanete snadným cílem pro neozbrojeného protivníka. Nedivte se, i Mijamamoto Mushasi řekl: „Tělo a mysl jsou ty nejlepší zbraně, co má člověk k dispozici." Je jasné, že tu jde hlavně o rychlost, jakou je počítač schopný reagovat na vaše podněty. Vy se nikdy této rychlosti přiblížit nemůžete, protože jste omezování komunikací mezi periferiemi (klávesnice, myš atd.) a řídící jednotkou. Nezbývá nic jiného, než začít přemýšlet a koumat, jak BOTa doběhnout. Naštěstí umělá inteligence zatím nedosahuje kvalit mysli lidské, ale mám dojem, že i tak se v Quakovi 3 zapotíte. Velmi vstřícná je i nabídka, za koho lze hrát. Postavy jsou v Areně rozděleny do tří kategorií. Light - mrštný, obratný, velice rychlý, ale bude mít méně životů (asi o 20%). Medium - bude to vyrovnaná postava, co do počtu životů,, tak do obratnosti a rychlosti. Hard - má nejvíce životů, ale za to je nejpomalejší a nejméně vyskočí. Pak si budete moci vybrat ze dvanácti charakterů, mezi které patří klasický Mariňák z Quaků předešlých, sličná krasavice v kombinéze speciálních jednotek a spoustu jiných. Na straně BOTu se objeví Klesk, hnědý mimozemšťan, připomínající trochu Spawna, velmi tuhý boss s obrovskou čepelí či postavy z Wolfensteina 3D. Budete si moci vybírat do sytosti. Vylepšené bude i prostředí ve kterém se odehrávají boje a grafika postav. Vše bude mnohem více realistické, nemluvě o krvavých potocích a létajících končetinách. Ke hře bylo přidáno ještě spousta dalších vychytávek, které každý profesionální deatchmatchista jistě ocení. Co říci závěrem? Quake 3 – Arena bude jistě prvotřídní 3D akční hrou, která nám zpestří mnoho a mnoho večerů a zařadí se mezi legendy.

Id Software / Activision • Listopad 1999 • 3D akce



Necromancer: Expert přes praktikování černé magie. S touto postavou budete moci vyvolávat mrtvé, kteří vám budou oddaně sloužit až do jejich nebo vaší smrti (ani jedno ani druhé nebude trvat dlouho). Necromancer umí taktéž sesílat různé kletby a vyzná se v alchymii. **Amazonka:** Vitalita a pružnost zdobí tento charakter. Z krásných válečnic vždy šel respekt a v Diablu 2 tomu nebude jinak. Oblíbená zbraň Amazonek je luk a kopí. Vyznají se i v léčení nebo opravování a mezi jejich speciality patří vrhání ohnivých šípů. **Paladin:** Můj oblíbenec! Elitní rytíř, který vládne omezeným druhem magie. Tito bojovníci světla potírají veškeré zlo, které se objeví na povrchu naší země a jsou k tomu víc něž dobře uzpůsobeni. Mají k dispozici hlavně ochranná a uzdravující kouzla. **Čarodějka** (nebo Kouzelnice, toť otázka?): Slabá na těle, ale silná na duchu. Takové jsou zástupkyně tohoto charakteru. Krásný příklad čarodějek najdete v knihách polského spisovatelského boha Sapkowského. Jejich specializace se zaměřuje samozřejmě na kouzlení. **Barbar:** Kde se něco nedaří řešit pomocí rozumu, tam musí nastoupit Barbarova hrubá síla. Podle posledních informací bude tento svalovec vládnout dvěma zbraněmi najednou. Uvidíme, jestli to bude mít zase nejlehčí.

Čas je jako voda. Beztvarý a průhledný, jediný viditelný bod v chaosu je

DIABLO 2

Listopad se blíží ukrutně pomalu a s ním i snad nejočekávanější hra konce tisíciletí - Diablo II. Programátoři od Blizzardu napínají naše nervy až k prasknutí. Na internetu už dokonce byla uvolněna beta verze k testování a snad se nějakým štastlivcům podařilo i jí zahrát. Shrneme tedy informace, které známe. Tam, kde skončil první díl Diabla, tam navazuje díl druhý. Zachránce světa, který porazil ďábla a uzmul mu krystal, se skryl někde na východě. Mocní z celého světa jsou zneklidněni jeho nově nabytou silou, která je schopná zničit svět a vysílají na průzkum odvážného dobrodruha či dobrodružku. Příběh se bude odehrávat ve čtyřech městech a čtyřech podzemních komplexech. Na výběr bude pět hrdinů: Paladin, Barbar, Necromancer, Amazonka a Čarodějka. Každý má své výhody a nevýhody, o kterých si řekneme později. Při vaší cestě potkáte spoustu ostatních postav, se kterými si

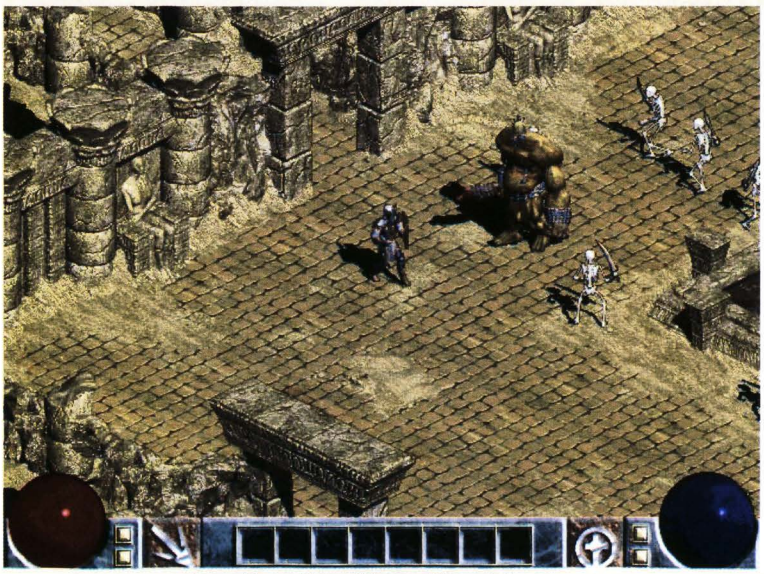
Spousta akcí se bude odehrávat i v rozlehlých exteriérech.

Qvocilus Steptus - aneb víla stepní

budete moci vesele pohovořit (oproti dílu prvnímu) a zaobchodovat. Lidé budou reagovat na vaše jednání jako ve Falloutu, když je budete moc prudit, tak s vámi velice rychle vyběhnou, nebo v opačném případě na vás budou jako míliusové. Interakce, která tak dříve chyběla, se tedy konečně objevila. Diablo 2 je jeden z mála projektů, u kterého se autoři poučili z chyb u her minulých. Dobré nechali a přidali to, co dříve chybělo. Výsledkem je RPG, které bude teoreticky nejlepší hrou v historii. Jedna z dobrých stránek, která se zachovala, je náhodná generace prostředí. Můžete hrát nastokrát a prostředí bude pokaždé jiné. Velkou změnou prošly i animace vaší postavy. Když si obléknete novou zbroj, vaše postava zazáří v nově nabytém kožíšku. To samé platí pro zbraně a štíty. Kouzelných předmětů a artefaktů bude ve hře obrovské množství. Radikálně se změnil i grafický engine, který je kompletně přepracován pro 3Dfx, což se projeví hlavně v exteriérech. K lepšímu se změnila i kouzla, na jejichž efekt je kladen velký důraz (podle screenshotů se bude opravdu na co dívat). Ti, co ještě nemají 3D akcelerátor, si nemusí zoufat, hra totiž poběží i bez něj, žel bude to na úkor kvality grafiky. Při vaší cestě vás budou potkávat různé rozmary počasí: déšť, bouře a dokonce se setkáte i s takovým náhodným jevem přírody, jakým je východ a západ sluníčka. To nezní vůbec špatně, uznejte. Nesmím opomenout neopomenutelné, tím jest multiplayer. Je totiž nezbytným kořením této hry, protože, až vás přestanou bavit souboje s počítačem, přijďte si to rozdat s živými. A kdy že se tohoto skvostu dočkáte? Někdy koncem listopadu, to proto, aby vám Ježíšek měl co nadělit pod stromeček.

Krá

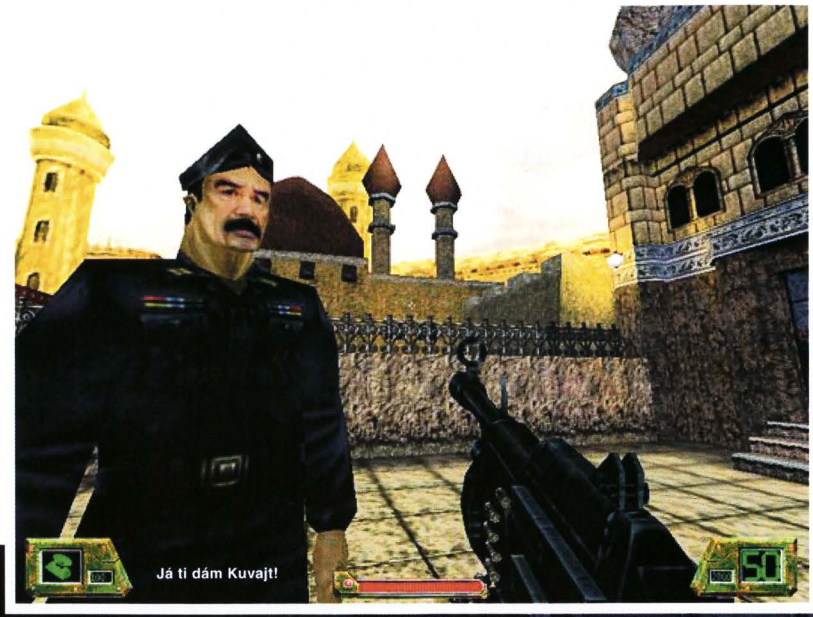
Blizzard • Listopad 1999 • RPG

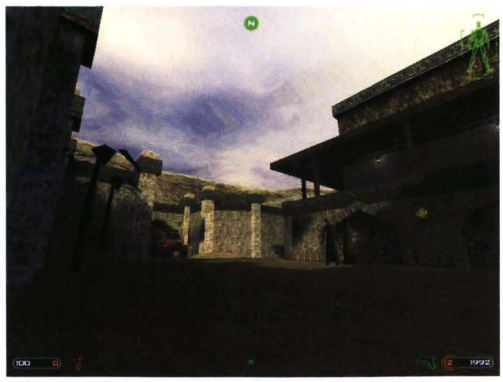


Co myslíte, na čí straně je ten velký masér?

Prastará rytina znázorňuje abstraktní pojetí draka.

Tak i takovýhle neuvěřitelností se dočkáte.





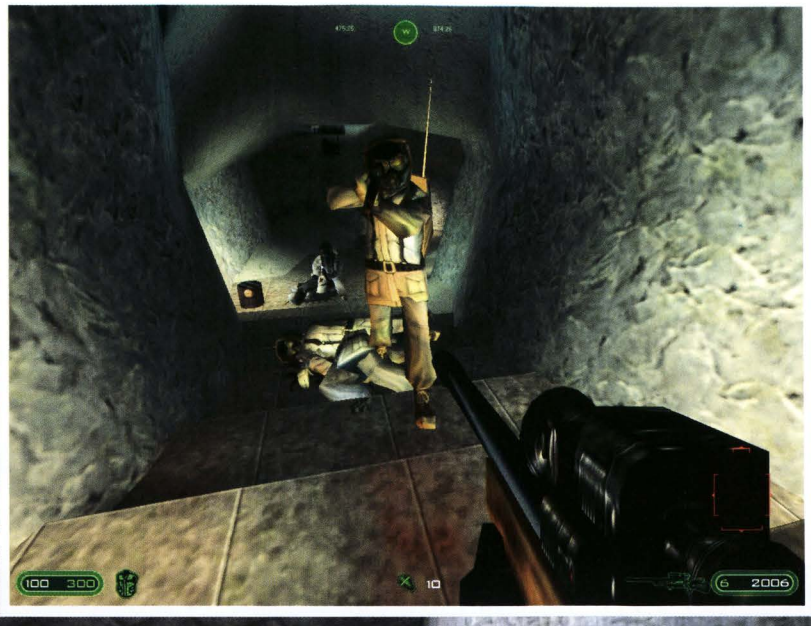
Soldier of Fortune

Pokud se pohoršujete nad Mortal Kombatem, Kingpinem, Phantasmagorií či jinou hrou, která konzumentům předestírá litry krve a reálně zpracované odpadávání končetin od trupu, měli byste se Soldier of Fortune vyhnout velkým obloukem. Při hraní této Doom-like střílečky se totiž dozvíte, jak vysoko stříká krev z krkavic, jak pevná je břišní stěna či jak to vypadá těsně před tím, než vám kulka proletí lebkou.

Realistické zpracování zranění a úmrtí však vyvolává otázku, zda nenutí hráče či diváky k zamyšlení nad dopadem násilí. Pokud v dětství nabudete dojmu, že kopanec do hlavy nemůže nikomu nic způsobit, protože ten filmový hrdina se také bez problémů zvedne, může to mít i tragické následky. Z této mylné představy vás SoF vyléčí vskutku bleskově. Všechno to běhání, střílení a umírání je vyvedeno v natolik realistické grafice, aby to slabším povahám sebralo chuť k jídlu. Modely osob byly snímány pomocí motion-capturingu, obvyklého spíše u špičkových sportovních her; každá postava je rozdělena do šestadvaceti zón, přičemž každá zóna po zásahu způsobuje jiný druh újmy. Detailnost jde tak daleko, že nepříteli lze ustřelit z hlavy klobouk či vystřelit z ruky zbraň, aniž byste jej jen škrábli. Pro hru byl upraven engine Quaka II, přibudou mise v exteriérech a poprvé i vyhřezávání vnitřností. Samozřejmě budeme moci použít široký arzenál zbraní včetně nože.

Naproti tomu o příběhu či lokalitě, v jaké se hra bude odehrávat, nevíme téměř nic. Zápletka je u tohoto žánru podružnou záležitostí. Jde de facto jen o to, nějak si zdůvodnit, proč by se ti ostatní měli odebrat na onen svět.

Tvůrce tohoto roztomilého dílka, Raven, chystá SoF na podzim letošního roku. Snad kromě netradiční realističnosti nabídne i něco více.

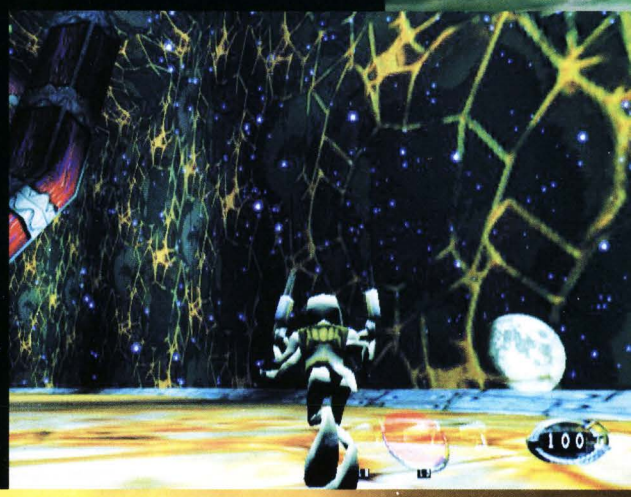

100 300
10
6 2006

Jé, promiň, já nechtěl.

100 67
10
2 2000

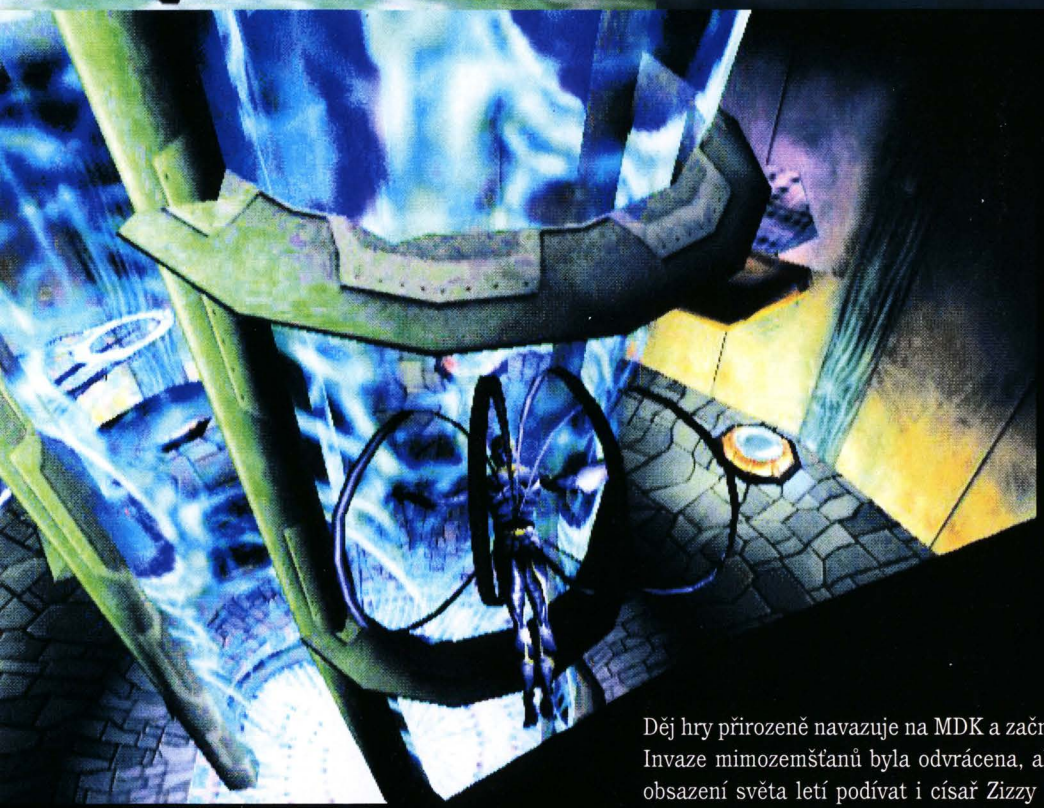
MDK2

U některých her je cesta, na jejímž konci je světlo světa (nebo spíš tma uvnitř našich CD mechanik) dost složitá. Jedním z projektů, které si vývojové týmy a produkční společnosti přehazují jako horký brambor, je MDK 2. Původní autoři MDK se asi zdál Kurt jako hrdina moc malý, a tak přešli na něco většího (viz Giants: Citizen Kabuto), Shiny mají plné ruce práce s Messiah, a tak snad poslední zastávkou nového Murder-Death-Kill budou prostory vývojářů BioWare.



...už aby to bylo!

KurtMain: Nevěsta má černou vlečku?



Děj hry přirozeně navazuje na MDK a začne se odvíjet tam, kde předcházející díl skončil. Invaze mimozemšťanů byla odvrácena, ale další vlna už je na cestě a tentokrát se na obsazení světa letí podívat i císař Zizzy Balooba. Na straně správných hochů se opět setkáme s Kurtem Hecticem, robo-psem Maxem a excentrickým géniem Dr. Hawkinsem, tuto trojici charakterů budeme moci i ovládat. Kurt Hectic, náš starý známý z MDK, sice ztratil svou výsadní pozici hlavního hrdiny, ale jako kompenzaci dostal několik nových zbraní. Zajímavě zní například skákající střely, černá díra, trampolína nebo miniatomovka. Pes Max by byl ideálním hlídacím zvířetem: má šest nohou, ve čtyřech horních končetinách třímá po zbrani a díky tomu disponuje palebnou silou srovnatelnou s křižníkem Potěmkinem. Dr. Hawkins se zamozřejmě více než k boji hodí na řešení logických problémů, které hra bude hojně předkládat.

Svět bude neméně bizarní a nelogický, plný překvapení a potrhlých vtípků, jako byl v MDK, ale především o mnoho rozsáhlejší. Noví nepřátelé i neutrální postavy v podobě zmutovaných mrkví, ptakopsů a chodících ryb už asi nikoho nepřekvapí; novinkou je jejich rozdělení do několika zón, jejichž zásah vyúsťuje v kulhání, vypadnutí zbraně z chapadla apod. Děj by měla rozvíjet řada animací a filmečků, přehrávaných na určitých místech vaší pouti.

Rozlišení 1600 x 1200 v 32-bitové barevné hloubce, obecné polygony – tak by se asi představil 3D engin Omen, který bude prohánět obvody našich grafických karet. Byl speciálně vyvinut pro MDK 2 a ačkoli s enginem minulého dílu nemá nic společného, měl by samozřejmě zachovávat koncept minulého dílu. Zvuk by měl být na takové technické úrovni, aby se podle něj mohl uživatel bez problémů pohybovat v prostoru.

MDK se bohužel i přes nesporné kvality neprosadil tak, jak se očekávalo. MDK 2 má velkou šanci stát se nejlepší hrou ve svém žánru.

Nocturne

...už aby to

Hororových akčních adventur není nikdy dost. Mezi ně patří i tato neuvěřitelná hra. Ptáte se proč neuvěřitelná? Hardwarové nároky této hry patří totiž také do hororového žánru. Posuďte sami: PII-300 (nebo v lepším případě K7-Athlon na 500 MHz), 128 MB RAM, 3D kartu s 32 MB RAM. Toto je sice doporučená konfigurace, ale i tak jsem zvědavý, komu ta hra obstojně poběží. No nevadí. Příběh se bude odehrávat ve třicátých letech tohoto století v americkém Chicagu. Tato doba byla rájem pro gangy a mafii, ale o tu zde zdaleka tak nepůjde. Tajná vládní organizace Spook-house vás coby speciálního agenta Strangera vyšle na čtyři různé mise ve kterých se utkáte s mračny ďábelských kreatur a příšer. Budete plnit různé úkoly a další serepetičky. Podle obrázku to vypadá na velice tuhou akci plnou vlkodlaků nebo jiných lykantropů. Grafická stránka hry se bude řadit mezi nejlepší špičku své doby - proto asi ty hardwarové nároky, co myslíte? Grafický engine totiž používá stínování v reálném času, což je HW killer. I po ostatních stránkách se bude na co dívat. Uvidíme, jestli zpracování příběhu nebude pokulhávat za precizním technickým provedením. Žel, kvůli hardwarovým nárokům zůstává nasnadě otázka, kdo si tuhle hru vlastně koupí?

Terminal Reality • Konec října 1999 • 3D akce

Warcraft III

Mezi tituly, které by měly spatřit světlo světa ještě letos, patří Warcraft III. Třetí pokračování legendární strategie bylo zřejmě hvězdou číslo jedna letošního ECTS, přestože je Blizzard na informace dost skoupý. Rob Pardo, senior designer, slibuje revoluci v pojetí strategických her; Warcraft III bude průkopníkem nového žánru, tvůrci nazývaným „Role Playing Strategy". Nepůjde totiž o klasickou strategii, na jakou jsme zvyklí. Kromě radikálních změn grafického pojetí (3D engine) přibudou i prvky, které vídáváme u RPG: cizí postavy, boje spíše malých skupin než rozsáhlých armád a zejména zcela nový herní systém, který je založen na ovládání hrdiny(ů). Ti mají nejen svá jména a osudy, ale i charakteristické vlastnosti, jež se postupem času zlepšují a vyvíjejí. Každý hrdina má možnost ovládat omezený počet dalších jednotek, čímž se zpětně dostáváme k záměru autorů eliminovat prostoduché plenění malých vesniček obrovskými armádami. Do struktury misí by měl více zasahovat vývoj příběhu a výsledky předchozích bojů.

Namístou dvou ras, známých z Warcraftu I & II, jich autoři slibují šest. Kromě nám známých lidí a orků se po Azerothu budou procházet monstra z the Burning Legion, která (jak se dozvídáme z příběhu třetího dílu) v minulých dílech představovala šedou eminenci, ovládající armády Orků. Z tvůrců se zatím nepodařilo vypáčit, zdali bude hra nabízet šest kampaní, ani nepotvrdili polemiku o tom, že některé postavy ve hře budou nesmrtelné. Každopádně se však můžeme těšit na skvělou hru, která by se po dlouhé době mohla stát opravdu originálně pojatou strategií.

Blizzard • Jaro 2000 • 3D real-time strategie

...už aby to bylo!

PLANET MOON STUDIOS BY RÁDI VYDALI JEŠTĚ DO KONCE ROKU SVOU 3D AKČNÍ HRU GIANTS: CITIZEN KABUTO. PŘÍBĚH JE JEDNODUCHÝ A JEHO ZÁKLADNÍ MYŠLENKA SE STALA MOTTEM HRY: JEDEN OSTROV NENÍ DOST VELKÝ PRO VŠECHNY.

GIANTS: TŘI STRANY: VODNÍ RASA SEA REAPERS, VESMÍRNÍ POUTNÍCI MECCARYNOVÉ A „OBČAN" – OBR KABUTO, BOJUJÍ O VODOU OBKLOPENÉ OSTRŮVKY SOUŠE.

CITIZEN KABUTO

HRÁT BUDE MOŽNO ZA VŠECHNY TŘI STRANY, KTERÉ MAJÍ SPOLEČNÝ CÍL, ÚSPĚCHU VŠAK DOSAHUJÍ NAPROSTO ODLIŠNÝM ZPŮSOBEM. SEA REAPERS ZDE ZASTUPUJÍ DUŠEVNO - JDE O NÁROD SUBTILNÍCH BYTOSTÍ ŽENSKÉHO (ALESPOŇ TO TAK VYPADÁ) POHLAVÍ, MIMO JINÉ SCHOPNÝCH VYVOLÁVAT ELEMENTÁLY A PŘEDVÍDAT ČINY NEPŘÁTEL. ZASTUPUJÍ ZDE TAKÉ ŽIVEL VODY, PO KTERÉ SE POHYBUJÍ NA SVÝCH LODÍCH.

To obr Kabuto, jenž „propůjčil" hře své jméno, si s myšlením nedělá problémy a své územní nároky obhajuje před svými soky ručně. Život mu dodaly dámy ze Sea Repers, obr je však nevděčný synáček a proti svým životodárcům bojuje. Pokud si ve svých snech představujete, jak drtíte celý učitelský sbor mezi palcem a ukazováčkem, je Kabuto postavou právě pro vás. Jednou z věcí, která hraní s Kabutem značně zpestřuje, je kamera umístěná u jeho dutiny ústní, ve které končí svou pouť ti chutnější z Kabutových nepřátel. Škoda jen, že není kamera také na jeho chodidle, pod kterým končí ti zbylí.

ABY TOHO NEBYLO MÁLO, NA OSTROVĚ BYLA KVŮLI ZÁVADĚ NUCENA ZASTAVIT PĚTICE MECCARYNŮ A HNED SE DO PROBLÉMU VLOŽILA.

Meccarynové sice měří zhruba stejně jako Kabutův nehet od palce a s metafyzikou jsou na štíru, disponují však moderními zbraněmi a především jsou výborně spolupracujícím týmem. Ovládat však můžete pouze kapitána, ostatní jsou vedeni AI.

Vzájemným půtkám výše popsaných přihlíží jediní „normální" obyvatelé ostrova, kteří IQ moc nepobrali a ironicky jsou nazývání Smarties. Nespolečenskému Kabutovi slouží vesměs jako zpestření jídelníčku, ovšem diplomatičtější rasy si vhodnou strategií mohou Smartíky naklonit a získat tak velmi šikovné výrobce rozličného vybavení.

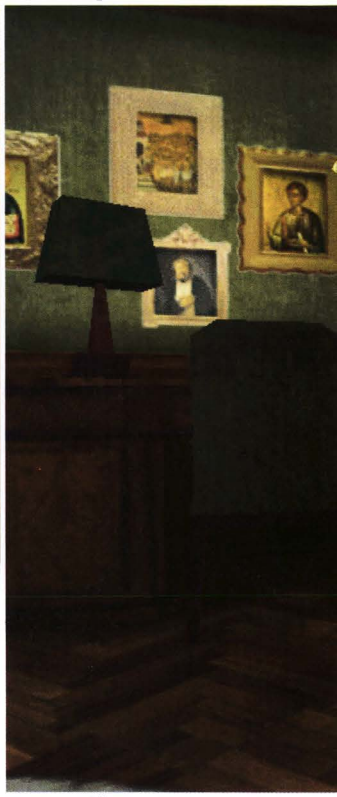
Připravena je třicítka ostrovů, které čekají na dobytí, každý by se měl od ostatních nějak lišit. Po vizuální stránce vypadá tenhle projekt velmi osobitě a propracovaně. Počty polygonů udávané autory se

pohybují v případě celého ostrova okolo 30 000 a na jeden model jich připadá až 2000, celý svět je fantaskní, značně bizarní a snad nebudu lhát, že ztvárnění je originální. Pro podobný typ her značně netypickou možností je možnost přetvářet okolí, v Kabutově případě se spíše hodí výraz měnit tvář krajiny. Kam tenhle obr šlápne, tam nejenže tráva sedm let neroste, ale kopce se mění v dolíky, lesy v louky a potoky v jeskynní jezera. (Jak tak o tom přemýšlím, vskutku nejstrašnější zbraní v Kabutových rukách by byl hrnec hrachové polévky či skýva teplého chleba).

Doufám, že Planet Moon Studios nedojde na poslední chvíli dech a kromě MDK 2 nás brzy oblaží touto na první pohled velmi zajímavou hrou. Snad nedojde k dalšímu odložení a dočkáme se Kabuta do Vánoc.

Interplay Entertainment • 3D akce • Leden 2000

SWAT 3:
Close Quarters Battle

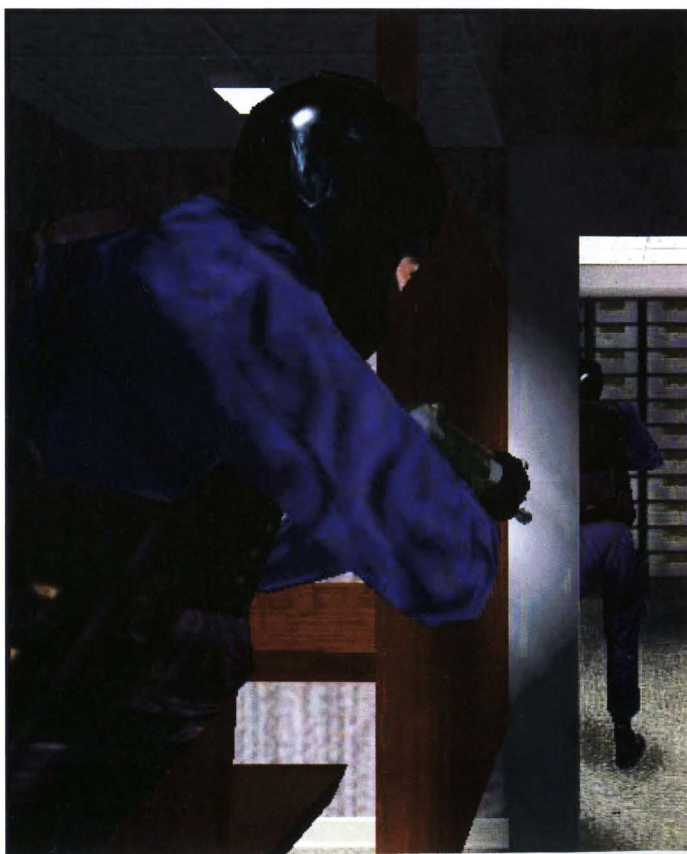


...už aby to bylo!

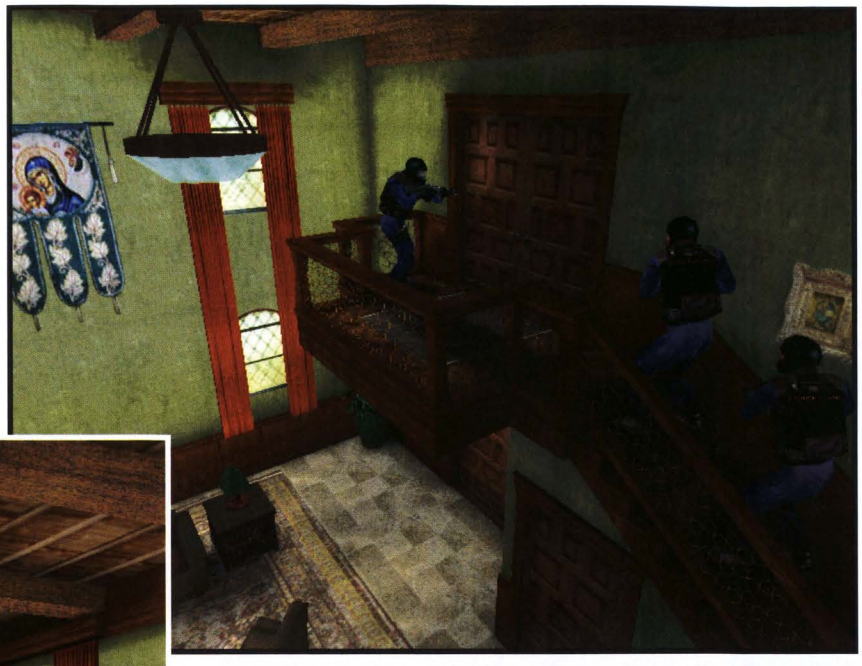
SWAT před několika lety přinesl velmi dobrý nápad, žel s realizací už to bylo horší. SWAT 2 se také příliš nepovedl, a tak nezbývá než doufat, že připravovaný třetí díl série konečně přinese to, co jsme si slibovali již od předchozích dvou. Podle dostupných informací a obrázků, které máme k dispozici a jejichž většinu můžete shlédnout na této stránce, se snad skutečně Sierra Studios hodlají prezentovat s nadprůměrně zpracovanou third-person hrou s námětem zvláštních policejních jednotek.

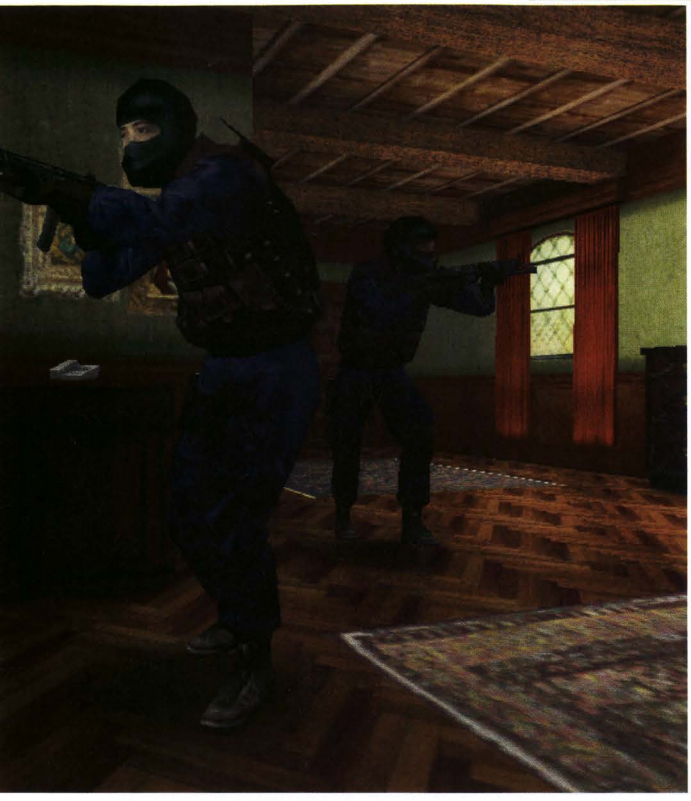
Je těžké se ubránit srovnávání tohoto připravovaného titulu s Rainbow Six či Hidden & Dangerous, které third-person projektům vyšlapaly cestičku. Po grafické stránce pravděpodobně toho nebude co vytýkat; síla SWATu 3 by měla však být především v taktice a pojetí misí. Jako velitel pětičlenné jednotky SWAT, která se zabývá především likvidací únosců a zachraňováním rukojmí, si užijete jak akce, tak strategie. Na rozdíl od obdobných her (a ve shodě se skutečností) je cílem nulový počet ztrát na obou stranách - zločince je zde třeba vyhledat a eliminovat natolik šetrně, aby pak mohli být zatknuti, vyslechnuti, odsouzeni a popraveni. Jelikož jsme však ve hře, SWAT 3 vám nabídne i možnost misi projít akčním stylem, neboli přes mrtvoly. Prostředkem k dosažení úspěchu zde nebude pečlivé plánování a'la Rogue Spear, spíše správné rozkazy ve správný čas, vydávané podle aktuální situace.

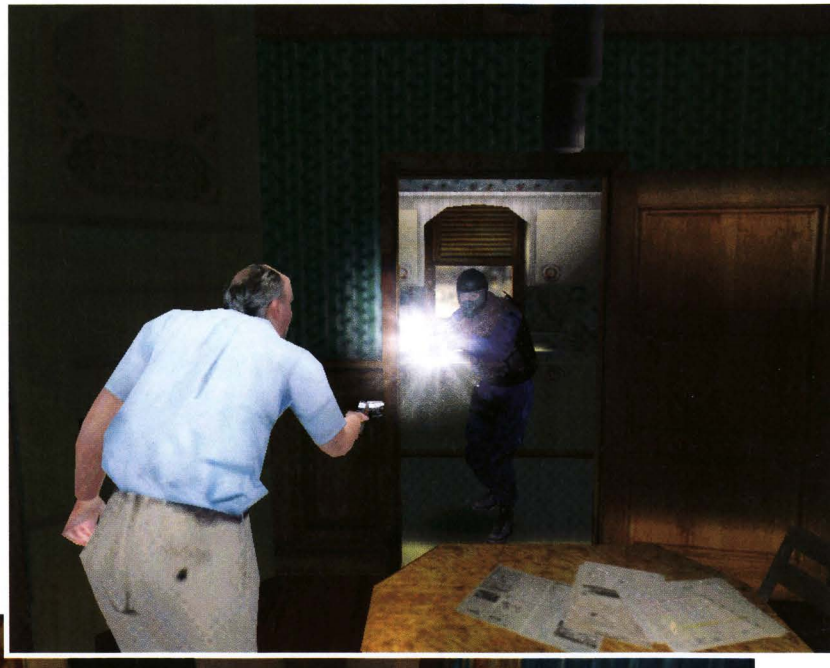
Hra obsahuje jak jednotlivé mise, tak kampaň, která má skutečně připomínat kariéru policejního důstojníka a můžete tak odejít do důchodu s hrudí ověšenou metály nebo skončit jako hlídač v budově Vrchního soudu - tam si mafie pravidelně chodí vyzvedávat své kamarády. Jak dopadne závěrečné klání SWATu s protivníky Rogue Spear nebo Hidden & Dangerous 2 ukáže jen budoucnost. Doufejme, že to budeme my, kdo vyhraje a dostane opět o něco lepší hru.



Sierra • Listopad 1999 • 3D akce + strategie







Theme Park World

...už aby to bylo!

I když to nevypadá, tak tohle je prostředí inspirované horory.

Strašidelný pavouk: Nevím, jak vy, ale já dávám přednost něčemu ostřejšímu.

Nápojová show: Tak nevím, co si mám o tomhle myslet?

Teror z hlubin: poměrně jednoduchá dráha, která jen tak někoho nerozhází.

S fantastickým nápadem přišla firma Bullfrog, když nabídla všem milcům matějských atrakcí, možnost postavit si vlastní zábavní park, naplnit ho až po okraj horskými dráhami, kolotoči nebo jinými atrakcemi a dovést svoje počínání k zářné prosperitě. Na všech příšernostech, které si postavíte, máte možnost se projet a vyzkoušet si jaké to opravdu je být pod tlakem 4 G nebo projíždět skrz žhavý vulkán. Prvního dílu se prodalo na 4 milióny kousků a je možné, že dvojka bude mít úspěch ještě větší. Aby také ne. Je lépe zpracovaná a mnohem rozsáhlejší než její předchůdce. Theme Park World je rozdělen do čtyř následujících prostředí, ve kterých se bude vaše hra odehrávat:

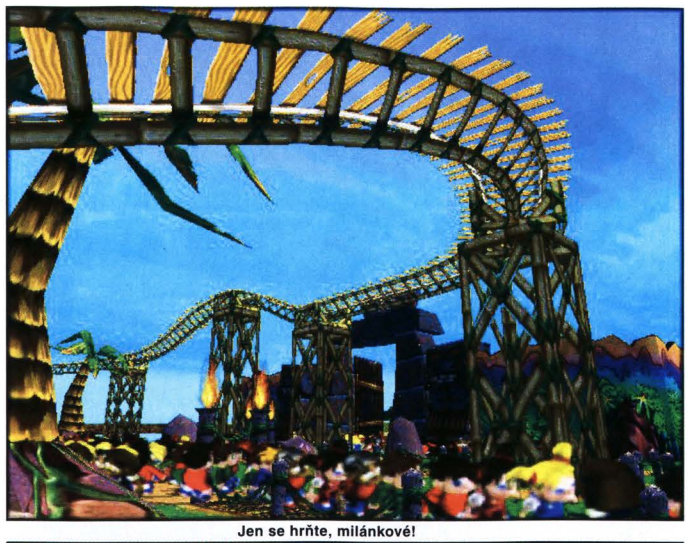
Lost Kingdom - místo, kde čas neznamená nic. Století jsou pouhým odrazem doby v poklidném jezeře času. Setkáte s dávno ztracenými civilizacemi Aztéků a Inků. Charakter vašich staveb se podrobí tomuto řádu. Váš zábavní park bude plný obrovitých hadů, kouzelných opic, prastarých dinosaurů a jiné pravěké zvířeny. Lemován bude dravými bystřinami a soptícími vulkány. Připomene vám místo, kde se čas zastavil a žije si svým vlastním životem.

Halloween World - zdrojem nápadů pro tento svět jsou horory a B-movies. Strašidelná atmosféra má být hlavním mottem pro zábavy chtivé dětičky, které sem přijdou utratit své poslední úspory. Atrakce na sebe budou brát podobu duchů, ghúlů, upírů, čarodějnic nebo zombíků. Krajina bude plná zřícenin hradů a trosek domů. Půjde o velice hororově zdařilé prostředí.

Space Zone - vesmír. Co více říci. Objevné cesty do mezigalaktických prostorů, hrdinné souboje s přesilami mimozemšťanů a spoustu jiných hvězdných dobrodružství. Setkáte se s mnoha zástupci cizích ras a mimozemských inteligencí. To vše patří k tomuto světu.

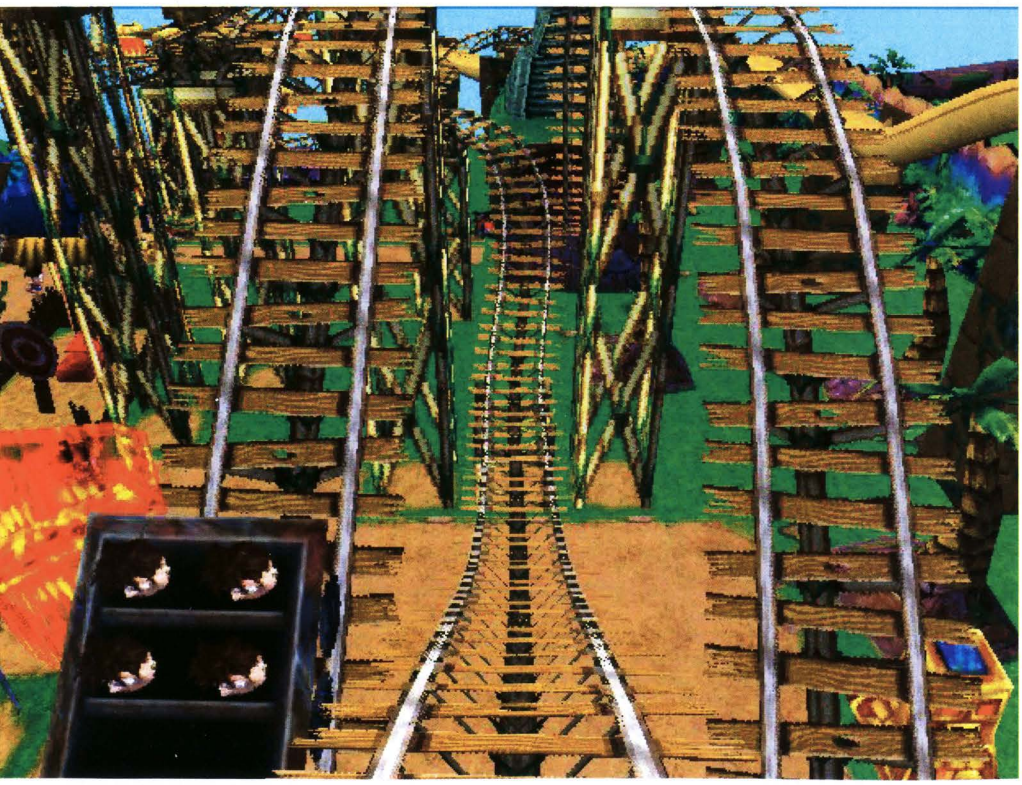
Wonder Land - krajina překvapení, kde bizardní kreace a neskutečné věci jsou zcela běžné. Tato krajina by se dala připodobnit příběhu Alenky v říši divů. Měřítko dané vašim pohledem na svět se zde podrobí nečekané zkoušce. Nečekejte! Prostupte zrcadlem a dívejte se.

Tak to byl stručný výčet krajinek a teď se zaměříme na grafické zpracování. To je totiž nespornou kvalitou této hry. Plně podporuje Direct 3D, ale je možno hrát i bez 3D akcelerátoru. Musíte mít ale o to nadupanější mašinu, aby zvládla spočítat veškerou zátěž, která by jinak připadla na grafický procesor. S velice dobře vybudovaným zázemím této hry se setkáte také na internetu, kde se budou čas od času objevovat nové atrakce. Přes síť si můžete ukazovat své výtvory a posuzovat, kdo je lepší designer, na speciálně tomu určených stránkách. Brzy už uvidíme, zda Theme Park World trhne rekord v prodejnosti.

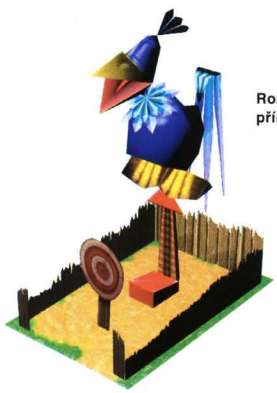


Jen se hrňte, milánkové!

Bullfrog / Electronic Arts • Strategie • Listopad 1999



Erupce: Wow, tam nahoře bude asi pěkné horko.



Roztomilý ptáček, který si přímo říká o přesnou střelu.

Skalní závodníci: Nic, moc atrakce, ale komu se líbí, ať si užije.

Ztřeštilá opice: Sedněte si a pevně se připoutejte.

Čím přesnější ruka, tím lepší výsledek.

k EPP 6005 43

k EPP 6005 45

k EPP 6005 47

el Knight 3:

Gabriel Knight 3: 44

Ne pane. Ptal jsme se na vozy a ne na kozy.

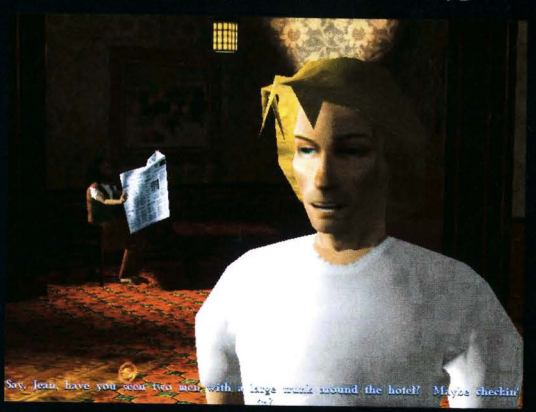
Blood of the Sacred,

Cesta Gabriela Knighta nás tentokrát zavede na starý kontinent do slunné Francie. Pokračování slavné (a nejlépe prodávané) hororové adventury se konečně dočkalo svého mladšího bratříčka. Ten je oděn ve zcela nové 3D kápi, což je jistě vítaná změna oproti dílům minulým. Opět půjde o temný příběh, plný tajemných sil a magických artefaktů. GK3 by se měl podle autorů pyšnit velice silným příběhem, který má neustále gradovat. Snad nic nezkazím tím, když prozradím, že se v této sáze vyskytnou legendární poklady jako Svatý Grál, ztracený templářský poklad a pouta Ježíšova. Hlavním hrdinou je opět Gabriel Knight, který je vypátrán prastarou magickou silou, jež mu propůjčuje neobvyklou moc a stává se v tomto světě novodobým inquisitorem. Po boku mu stojí krásná doktorka filozofie Grace, která místo aby trávila čas učením na univerzitě v Yale, běhá s Gabrielem po horách. Příběh se totiž odehrává ve vysokohorské vesničce Rennes-le-Chateau ve Francii. Z na první pohled normální vesnice se pomalu stává místo opředené legendami, jež je mekou všech okultistů a hledačů pokladů ze starého kontinentu. Gabriel bude mít, mimo jiné náročné úkoly, co do činění s tajnou sektou Vampýrů. V průběhu hry si prostřídáte Gabriela a Grace, tak, jak to dějová linie bude vyžadovat. Mezi ostatními postavami, se kterými se ve hře setkáte, stojí za zmínku Detektiv Mosely. Tento starý Gabrielův přítel je čirou náhodou na loveckých prázdninách a s trochou nezbytného despektu shlíží na Gabrielovo počínání. Všichni obdivovatelé něžného pohlaví jistě ocení velmi svůdnou postavu francouzky Madeline Buthane, která zamotá hlavu nejednomu muži (jak ve hře tak i v životě). Pánové pozor, ať nepropadnete lacinému kouzlu erotické svůdnosti a nezapomenete na své životní poslání. Jak už název napovídá, nebude to legrace, ať už půjde o krev ztracených nebo prokletých. Grafické prostředí bude velice reálné, důraz je kladen na vytvoření atmosféry pomocí dynamických a barevných efektů. Gabriela namluvil známý herec Tim Curry, jehož hlas vdechuje postavě skutečný život. A jak řekla Jane Jensen, GKIII si užijte, kdo ví, jestli přijde čtyřka.

V sexy tričku postavičku, jé, jé, jé

kodak EPP 6005 44

kodak EPP 6005 46



Blood of the Damned

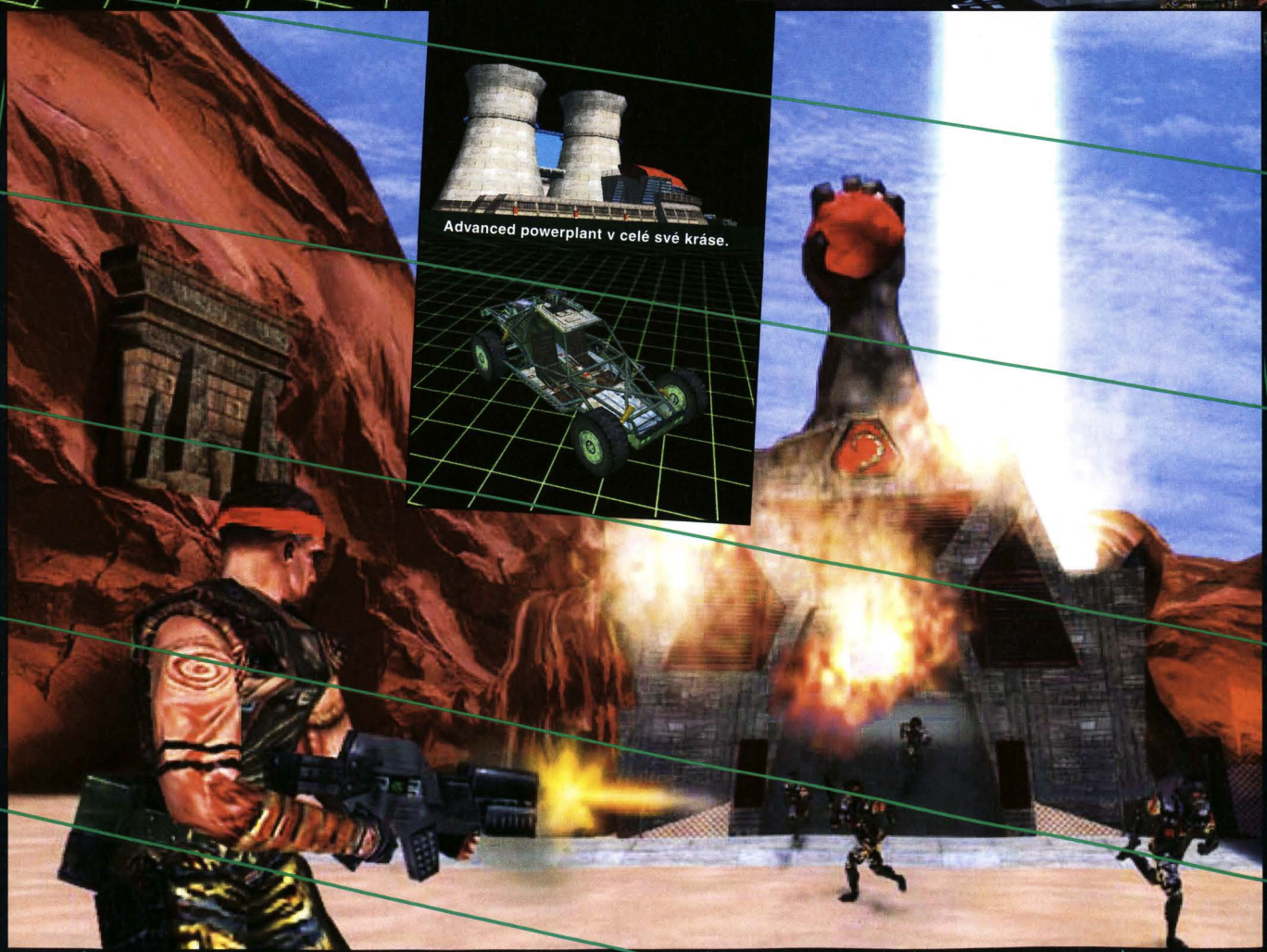
Grafika je opravdu strhující.

kodak EPP 6005 52

Command & Conquer: Renegade

Jak se zdá, tak hoši od Westwoodu chtějí splnit i ty nejniternější přání svých fanoušků. Ještě jsme se ani nevzpamatovali z C&C: Tiberian Sun a už je tu další neotřelý výtvor v podobě Renegade. Hlavním protagonistou je jednotka Commando. Všichni si určitě pamatujete na drsňáka, který jednou ranou ze své sniperovky kolil nepřátelské jednotky, nebo vesele poplivával na zem. Jeho kvality si totiž vyzkoušíte na vlastní kůži. Tentokrát se nejedná o strategii, ale o 3D akční střílečku! Příběh je o to atraktivnější, že se bude odehrávat v prostředí vám tak dobře známém. Vše ve hře je prostě klasicky command&conquerovské. Nečekejte žádné složité hádanky nebo kvízy. Připravte se na akce ve stylu jednotek S.W.A.T. a na čištění „ala" Viktor. Vaši protivníci budou čistokrevní Nodové, se kterými se budete utkávat v 15 misích. A to nejlepší. Budete moci ovládat téměř každý stroj, který znáte z vozového parku C&C, ať už je to Harvestr, tank či jiné přibližovadlo. Prostě tohle je příslib neuvěřitelné extáze. Mise jsou různé, od klasických anihilačních misí, kde po vás zbudou jen hromady vystřílených patron, až po různé infiltrační a špionážní akce. Nevyhnete se ani demoličním pracem, zaměřováním cílů pro letecké útoky a průzkumným činnostem. Jak si jistě pamatuje, Commandos není voják ledasjaký, ale otrlý profesionál, který zvládá svou práci levou a ještě k tomu zadní. Výzbroj, jakou si ponesete do akcí, by překvapila nejednoho kapitána speciálních jednotek. Nebudou chybět pistole, pušky nebo samopaly. Umělá inteligence nepřátel prý bude odpovídat reálu. Střelte protivníka do nohy a on se chvíli nebude moci pohybovat. Když zastřelíte strážného z úkrytu sniperskou puškou, jeden z jeho kolegů mu začne dávat první pomoc, zatímco ho ostatní kryjí. Krytí ale není dokonalé, protože strážní neví odkud výstřel vyšel. Jako v opravdovém světě. Multiplayer nabízí až 40 možných nastavení různých atributů síťové hry. Budou k dispozici kooperativní a různé soutěživé mise, avšak vypadá to, že klasická deathmatchová klání jako v Quaku k mání nebudou. Westwoodu velice záleží na příběhu, ten je pro ně hlavní a asi nepřipustí, aby se Renegade zvrhl v bohapusté střílení. Malý náhled do budoucnosti je také zajímavý, běžné softwarové projekty dnes pracují okolo 7000 polygonů za frame a ve Westwoodu připravované mají maximální hranice okolo 75000 pol/f (fiha!). Jak se vyjádřil vicepresident Louis Castle: „Dnešní PC se tomu příštímu moc podobat nebude."

Grafika explozí je impozantní. Co říkáte?



Advanced powerplant v celé své kráse.

Westwood / Electronics Arts | Okolo 2001 | 3D akční

Final Fantasy VIII

Nejstarší herní sága pokračuje

Její pokračování bylo stanoveno na poslední čtvrtletí tohoto roku, ale podle nejnovějších informací se nad tímto datem stále vznáší černý oblak zpoždění. Firma Squaresoft, se svými dvanácti sty zaměstnanci, vsadila veškeré své trumfy právě na tuto veleúspěšnou ságu. Ačkoli Česká republika se nezařadila mezi ty země, ve kterých lidé masově běželi do obchodů s touto hrou, jelikož skutečný Role Playing Game je a byl u nás do této míry neznalý. Ale když už se někdo našel, komu se hra zalíbila, tak hru nepustil z ruky. Není divu, když sedmý díl této skvělé hry byl na čtyři CD a hra se klidně mohla rozložit na půl roku, aniž byste ji dohráli do konce, viz. můj případ.

Samotná sága začínala na úplně jiném principu, než je tomu dnes. První Final Fantasy se nejmenoval Final Fantasy, to byl pouze pracovní název. Plný název zněl: Final Fantasy Adventure: Mystic Quest, teprve pak následovaly po sobě jdoucí názvy FF 1, FF 2, FF 3 atd. Původní koncept hry byl něco ve stylu DIABLO, ale obrovské změny ve scénáři nastaly až v prvním oficiálním dílu FF, tudíž pohyb s prvky RPG, ale bitvy se odehrávaly v úplně jiném čase. Do sedmého dílu se vše koncipovalo na konzole, od Game Boye počínaje a Super Nintendem konče, ale toho nejvýznamnějšího úspěchu se dostalo na Playstation. Milióny prodaných kusů v Japonsku donutily firmu expandovat i do Spojených států. Do té doby si totiž každý Američan, kterému se hra dostala do ruky, musel počítat i s koupí Japonsko-Amerického slovníku, neboť ne na každé škole v Americe vyučují japonské znaky a japonštinu samotnou. Už samotný fakt, že v Japonsku v době vydání Final Fantasy VIII bylo v první den vyexpedováno něco kolem tří miliónů kusů, hovoří za vše. Díky firmě Eidos Interactive se k nám do Evropy dostala verze určená i pro PC. Načež skupina Squaresoft se rozhodla pro spolupráci více subjektů na tomto projektu a ve spolupráci s Electronic Arts vytvořila Square Electronic Arts, díky níž si budete moci na svých počítačích zahrát již osmý díl této ságy nedlouho po vydání evropské a americké verze pro Playstation.

Příběhy všech dílů se od sebe liší tím podstatným – příběhem. Ani v jednom dílu nenaleznete stejné příšery, ale ani stejné hrdiny. Snad maximálně největší podobnost mají zamilované scénky, ale u nich je to normální. Hlavním hrdinou na začátku hry není, jako v sedmém díle, udatný a silný blonďák Cloud, ale jiný udatný a čerstvě vystudovaný Squell Leonhart. Tento sedmnáctiletý mladík si oblíbil unikátní meč známý jako GunBlade. Bezpochyby půjde o zbraň obrovského potencionálu, postupem hry půjde u zbraně posílit její schopnosti, ale v tak rozsáhlém světe, jako je FF, není problém najít jiné, mnohem silnější zbraně, které dokáží efektivně nepřítele nejen pocuchat. Oproti minulému dílu se nyní vývojáři zaměřili především na magii a její efekty, podobné stylu „ninja“, skloubením několika starých japonských mýtů a legend, což bude na obrazovce vytvářet neskonalý zážitek z právě provedeného kouzla. Samotný Squell právě studuje soukromou vojenskou školu Garden Academy na velkém ostrově Balamb. Její studenti ve věku od šesti do devatenácti let skládají v rozmezí

válku celému okolnímu světu. Bohužel není jediný, kdo za tímto zlem stojí, ale spíše se předpokládá, že mu k tomu dopomohla velmi zlá čarodejnice Edea. Ta bude po celý děj největším nepřítelem Squella a jeho přátel. Je velmi nebezpečná, to byste měli pocítit během hry, když se na její stranu přidá jeden z vaší party jménem Seifer Almasy. Ten byl také vaším přítelem s podobným osudem jako Squell. Souboje jsou koncipovány jak jinak, nežli s velkou podobností sedmému dílu. Proč měnit něco, co funguje a je to ověřené.

K nejzásadnějším změnám dojde u limitů a nepřátel. Limity budou mnohem propracovanější, nežli tomu bylo v díle minulém, neboť už bude potřeba si lépe hlídat čas, abyste zmáčkli danou klávesu v pravou chvíli. Matérie se v tomto díle vyskytovat nebudou, ale nahradí je neméně užitečné Guardian Force, které budou fungovat na stejném principu vkládání do pořadníku. Hlavní změna ovšem zůstává v tom, že určité druhy budou fungovat pouze u jednotlivých hrdinů, způsob nacházení ale zůstane stejný. Dobrá kombinace může z vašeho bojovníka udělat nejlepšího z nejlepších. Guardian Force se budou nacházet postupně u různých obchodníků, ale ty nejpozoruhodnější získáte zabitím nějaké té obrovké příšery. Stejně, jako tomu bylo v minulém díle, se i zde budou nacházet minihry, které vám zpříjemní ne vždy napínavý příběh. Hned ze začátku se dostanete k jakési karetní hře, která vám umožní získat lepší schopnosti a takhle to půjde ve hře i dál.

Grafika se kupodivu změní o podstatný díl. Nejen, že se standardizuje pro grafické 3D akcelerátory, ale i mnohem více vyhladí a hráč Playstation verze by měl uronit obrovskou slzu. Engine zůstane podobný, ale samotná vizuální stránka hry se obrovským skokem posune na hranice hardwarových možností s pomocí Motirion Capturing, takže se máme nač těšit.

—Jiří Fiala

patnácti až devatenácti let závěrečnou zkoušku, aby se mohli stát absolventy a získali tak možnost používat magii. Ti nejlepší z nich pak tvoří elitní mírové sbory SeeD určené k nasazení v nevyrovnaném boji. Zatím je všude klid, ale nemusí tomu být dlouho a je třeba být na všechno připraven.

Příběh začíná setkáním Squella s krásnou dívkou Rinoou Hartilly na banketu pořádaném pro nové studenty. Rinoa je sedmnáctiletá dívka s velkou dávkou citu, tak trochu připomínající Aeris ze sedmého dílu. Ta je velitelkou rezidentní skupiny Timber Owls, která bojuje proti národu Galbádie, což se jí, ani s přispěním mírových sborů Seed, moc dobře nedaří. Prezident Galbádie nejdříve obsadil sousední zemi Dole, a po té vyhlásil

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** RPG. **Výrobce:** Square. **Datum vydání:** Zima 1999. **První dojem: 94 %**

Planescape: Torment

Nesmrtelnost a božství? Proč to nezkusit?

Tma. Pach krve a tlejícího masa. Plíživé zvuky, při jejich prozkoumávání vám fantazie začne vykreslovat horečnaté vize příšer a obludností. Pod sebou cítíte studený kámen, pomalu otevíráte oči. „Kde to jsem?“ „Jak sem se sem dostal?“ A hlavně „Kdo jsem?“

První, na čem vaše oči spočinou, je kamenný stůl, podobný tomu, na němž jste se probudil, na kterém leží rozkládající se mrtvola uprostřed pitvy. Takových stolů s mrtvolami je místnost plná, ale v jejím rohu upoutá vaší pozornost něco jiného. Lebka, vznášející se asi metr nad zemí. Vypadá živě a docela inteligentně. Jděte tedy k ní a oslovíte ji. Jmenuje se Morte a stejně jako vy se odtud chce co nejrychleji dostat. Také říká něco o tom, že máte celé tělo pokryté jizvami. Pravděpodobně z bitev, ale na zádech tvoří jizvy jakýsi souvislý text. Je to vzkaz pro vás, abyste našel člověka jménem Pharod a za žádnou cenu neztratil svůj deník, který ale bohužel u sebe nemáte. Hlavně nemáte nikomu říkat kdo jste, co tady děláte a jak jste se sem dostal. To nebude tak těžké, když to ani sám nevíte.

Začnete tedy prozkoumávat to strašné místo. I v další místnosti jsou kamenné stoly s mrtvolami a spoustou bizarních přístrojů, o jejichž účelu radši ani nechcete přemýšlet. Narazíte na první oživlou mrtvolu. Nevypadá agresivně, tak s ní pokusíte promluvit. Na čele má vyryté číslo a nic vám neřekne, je to jen bezduchý sluha. Pokračujete do dalších místností, až narazíte na velmi starého muže, který něco zapisuje do obrovské knihy. Začnete se sním bavit a zjistíte, že to není poprvé, co jste tady, v márnici. Je to kronikář, který zapisuje do knihy mrtvých všechna těla co sem přijdou. Márnice patří spolku, který si říká Dustmen, lidé, kteří se starají, aby všechny mrtvoly byly řádně pohřbeny. Dustmen nevěří ve smysl života, pro ně je to jen falešná existence, snaží se dosáhnout stavu Pravé Smrti a tím získat věčný klid.

Také nemají rádi, když někdo, tedy vy, vstane z mrtvých a chce opustit márnici –stanou se z nich vaši nepřátelé. Kronikář vás tu viděl asi desetkrát, ale možná i stokrát, není si jistý. Vypadá to, že smrt nad vámi nemá žádnou moc, vždy se totiž znovu probudíte, ale nic si nepamatujete. Podle kronikáře se v patře pod vámi nachází tělo ženy, která s vámi putovala, možná vám to vrátí kus paměti. U jejího hrobu najdete i jejího ducha. Je na vás ale naštvaná, protože jste jí sliboval věčnou lásku až za hrob, a ona je teď mrtvá a vy žijete a chcete ji znovu opustit. Má zvláštní nadání a řekne vám něco z toho, co vás čeká. Utkáte se s trojicí nepřátel, kteří ale nebudou silnější než vy ve vaší plné slávě. Budou to stíny zla, dobra a neutrality. Abyste odhalil, kdo doopravdy jste a zbavil se svého prokletí znovuzrození, musíte udělat velkou obět. Uzavřít kruh a stát se smrtelným.

Tak nějak tedy začíná Planescape: Torment, nová hra z dílny opěvovaných Black Isle Studios, tvůrců takových her jako Fallout a Baldur's Gate. I pro tuto hru zakoupili autoři licenci Advanced Dungeons and Dragons známou z Baldur's Gate, ale tentokrát to nejsou Forgotten Realms, ale Planescape, prostředí, které se nezabývá jedním světem, ale celým vesmírem světů. Planescape jsou roviny různých a velmi odlišných světů, které se protínají v jednom bodě, v Sigilu, Městě Dveří. Tomuto městu vládne bohyně nazývaná Lady of Pain. Je mocná a obrovská, vznáší se nad ulicemi města a každého v jejím stínu nemilosrdně zabije.

Z Města Dveří, když máte ten správný klíč, se můžete dostat do jakéhokoliv jiného světa skrze bránu, která se může otevřít kdekoliv – v rámu dveří, mezi dvěma padlými překříženými stromy, v obraze, pod obloukem brány, nebo ve stěně. Správný klíč může být také cokoliv – emoce, železný hřebík držený mezi třetím a pátým prstem, myšlenka, na kterou myslíte třikrát a jednou pozpátku, nebo třeba skleněná růže.

Tím ale všechny bizarnosti zdaleka nekončí. Vaše postava, the Nameless One – čili Bezejmenný, je jakýsi polobůh schopný vstát z mrtvých, regenerace, nasadit si zpět useknutou končetinu, mluvit s mrtvými, sesílat mocná kouzla a spousta dalších vlastností, které objevíte v průběhu hry. Ve vašich minulých životech jste byl válečníkem, mágem, zlodějem, získal jste spoustu zkušeností, ale nic si nepamatujete, takže musíte začít odznova. Také jste si nadělal spoustu přátel a ještě více nepřátel. Vaším hlavním úkolem tedy nebude zachránit svět, ale najít vlastní identitu. Když přitom zachráníte svět, bude to jenom dobře, ale o to vám nejde. Budete se muset zbavit vlastní nesmrtelnosti, protože po každé smrti ztratíte kromě paměti i něco ze sebe, takže by se jednou mohlo stát, že budete bloudit jako

Doporučuji navštívit www.planescape-torment.com, najdete tam kromě spousty informací, novinek, průběhu tvorby hry a obrázků i např. zápis z online diskuse s autory hry.

tělo bez ducha a nevědět vůbec nic.
Planescape: Torment je udělán v Infinity Engine, stejně jako Baldur's Gate, ale se spoustou vylepšením. První nejočividnější věcí je běhání. Nebudete tedy muset zdlouhavě čekat, až vaše postavy přejdou celou mapu, ale podržíte CTRL a ony poběží. Herní okno se zvětšilo skoro na celou obrazovku, jen dole je lišta s obrázky postav a pár ikonami. Obrázky postav jsou animované, takže budou otáčet hlavou a mrkat na vás. Také postavy samotné mají několik animací, když se nudí, budou si pohazovat nožem, nebo váš společník Morte, létající lebka, bude vyhazovat do vzduchu svojí čelist a zase jí chytat. Další ovládání jako kouzlení, boj, speciální vlastnosti apod. získáte skrze malé plovoucí menu přístupné přes pravé tlačítko myši. Hru můžete zase kdykoliv zastavit mezerníkem a změnit příkazy pro vaše postavy. Vylepšení se dočkal i váš zápisník, který nyní obsahuje tři položky: úkoly, přísery a deník. Každá příšera, kterou tedy potkáte, ať už NPC nebo PC, se vám automaticky zapíše spolu s obrázkem a popiskem do deníku. Do automapy se automaticky přidávají popisky míst, kudy jste prošli, a sami si můžete přidávat další poznámky. Také místa na mapě jako stoly a jiné věci, které můžete prozkoumat, už nejsou zvýrazňovány obrysem, ale místo toho se nad nimi objeví kurzor s otazníkem. Takových míst je na každé mapě nespočet, mnohem víc než v BG, a když to není věc, ve které byste mohli něco najít (např. skříň), tak se místo toho nad ní objeví plovoucí zpráva s popiskem. Pomocí plovoucích zpráv je řešeno skoro vše – jaké poškození jste způsobili protivníkovi nebo podobně jako ve hře Fallout i věci které říkají ostatní postavy, protože textová řádka jako v BG tu není. Hře Fallout jsou velmi podobné i rozhovory, které jsou nyní velmi dlouhé, se spoustou voleb, které zahrnují i jiné akce než mluvení – např. chytit někoho kolem krku a vyhrožovat mu.
V závislosti na vaší inteligenci vám přibudou i další témata. Vaši společníci v partě se do rozhovorů aktivně zapojují, buď jenom komentářem, nebo i přínosným tématem. Při rozhovoru máte také někdy dvě úplně stejné odpovědi, ale před jednou je pravda: a před druhou lež:, což mi připadá jako skvělý nápad. Jednou z nejlepších věcí oproti BG je odstranění experience cap, takže vaše postavy budou moci vystoupat snad na jakoukoli úroveň. Vaše postava je na začátku Fighter/Mage, to nemůžete nijak změnit, ale když objevíte část svých vzpomínek, získáte kromě speciálních vlastností i možnost změnit povolání. Před samotnou hrou si můžete jen rozdělit 70 bodů mezi klasické vlastnosti: Int, Str, Dex, Con, Wis, Cha. Také zůstaly staré dobré saving throws. Povolání postav nebudou klasické jako třeba ranger nebo paladin, ale nějaké speciální, nechme se překvapit. Vaše přesvědčení nebude rozděleno na lawful good, true neutral, chaotic evil apod., ale na devět jiných skupin. Kouzel tu bude okolo osmdesáti, přesně podle deskového originálu. Postav, které se k vám budou moci přidat, bude poměrně málo (najednou maximálně šest), protože každá z nich bude mít velmi propracovanou osobnost a pozadí. Možná právě proto, a také že se vše točí okolo jedné postavy – vás, nebude multiplayer vůbec implementován, to autoři věděli už od začátku. Ve hře budete mít maximální volnost, ale zároveň se nestane, že byste nevěděli co dělat, vždy budete mít nějaký úkol. Některé questy bude nutné splnit, aby děj hry mohl pokračovat, ale co budete dělat mezi tím, je jen na vás. Na samotném konci hry vám budou ukázány, podobně jako ve Falloutu, důsledky vašich činů.

I samotná atmosféra města Sigil je podobná hře Fallout. Každý z vás chce dostat peníze, ať už za informace nebo vyhrožováním. Potkáte sběrače mrtvol, kteří si tak vydělávají na živobytí. Narazíte také na děvky, se kterými si bude moci užít i Morte, ale pouze za dvojitou cenu.
V jedné hospodě jsem narazil na postavu patřící ke spolku Dustmen, který byl nespokojen s životem a chtěl umřít. Řekl jsem mu, že jsem nesmrtelný, ať mi zkusí zakroutit krkem. Nechal jsem se zabít, ale po chvíli jsem se probudil a nade mnou byl onen šokovaný člověk. Přesvědčil jsem ho, ať se nezabíjí, když neví co ho po smrti čeká. Bizarních situací je tu nespočet.
Graficky vypadá hra úchvatně, kdo hrál BG, ví o čem mluvím. Předrenderované pozadí v 32 bitové hloubce je ještě detailnější a nápaditější než v BG. Budete moci potkat příšery, které budou několikrát větší než vy. Když někomu zasadíte Critical hit, tak kromě grafického efektu, se celá obrazovka zatřese. Efekty kouzel jsou mnohonásobně bombastičtější a zvukové efekty jsou na výši. Zvukový standart EAX pro majitele SB Live! bude opět podporován.
Děj hry Planescape: Torment vypadá velmi originálně a slibně. Grafická i atmosférická různorodost a pestrost všech dostupných světů, spolu s věrně přeneseným systémem soubojů a kouzel z AD&D, to vše slibuje desítky hodin strávených u velmi kvalitní hry. Black Isle JE zárukou kvality. Věřím, že ani tentokrát autoři nezklamou. Tvůrci hry vychytali všechny mouchy, které trápily Baldur's Gate, takže se svojí atmosférou, avšak ne prostředím a dějem, podobá spíše trochu hře Fallout 2, o které si myslím, že nemá žádného konkurenta na poli RPG. Možná právě Planescape: Torment bude schopen se mu rovnat, ne-li ho převýšit. Trochu troufalé, ale pro mě je to první kandidát na nejlepší hru tohoto roku. Uvidíme, jak to dopadne. Už se nemůžu dočkat.

—Tomáš Velebný

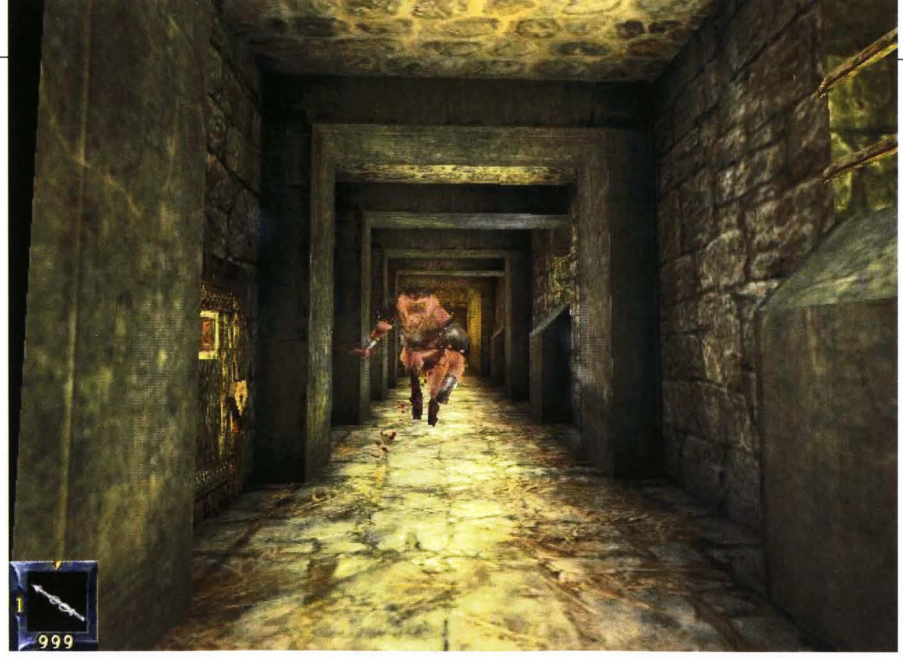
Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** AD&D RPG. **Výrobce:** Interplay / Black Isle Studios. **Datum vydání:** Zima 1999. **První dojem: 95 %**

Wheel of Time

Velice slibně vypadající projekt, který má potencionál stát se legendou

Velice žhavý titul pro nás chystá Legend Entertainment, v podobě Wheel of Time, okolo prosince 1999 (takže to bude pěkný dárek pod stromeček). Původně to měl být mix všeho možného, trocha RPG + něco od Dungeon Keepera + strategie + čistá akce. Spojení těchto žánrových odrůd mohlo dát dohromady velice interesantní celek. Ale teď to vypadá, že se nám herní styl posunul trochu více k čisté akci. K vidění byl Wheel of Time konečně na ECTS, což po tříletém čekání mnozí ocenili a udělali si obrázek, co je čeká. Wheel of Time bude asi opravdu jeden z nejzajímavějších titulů této sezóny. Je postaven na grafickém enginu Unrealu, avšak mnohonásobně vylepšeném. Asi hlavní aspekt, který odlišuje tuhle hru od ostatních, bude velice kvalitní zpracování příběhu, které garantuje spisovatel Robert Jones. Podle jeho díla je totiž tento příběh vytvořen. Musím bohužel zklamat všechny příznivce této literatury, kteří se těší na setkání se svými oblíbenými hrdiny. Autoři se rozhodli umístit děj příběhu do minulosti, takže příběh se odehrává před knižní předlohou. Tím pádem se nám nabízí zajímavý retrospektivní pohled podobný Hvězdným Válkám, kde můžeme vidět, jak to všechno bylo. Vaše postava je jedna z mocných čarodějek (Aes Sedai), která zasvětila svůj život boji proti pekelným silám. Elayna je kouzelnice, která se zaměřuje na praktikování magie prostřednictvím ter'angeralů, což jsou magické artefakty. Podle druhu kouzla, který byl do těchto kouzelných předmětů vložen, je rozdělujeme do různých skupin. Ať už útočné, obrané, teleportační nebo iluzorní. Artefakty mají samozřejmě různou sílu a právě ty nejmocnější se hledají nejhůře.

Hra začíná tím, že klenotnici a svaté místo Aes Sedai vyloupí lupič a odnese si velice mocný ter'angeral, který slouží k vyvolávání zla. Představená Aes Sedai Amyrlin posílá Elaynu po stopách tohoto troufalce. Jak se postupně dovídáme v ukradení artefaktu mají prsty členové sekty Black Ajah, kteří mezi Aes Sedai také patří. Zrada vlastního lidu je ale odhalena a kult se připravuje na poslední bitvu se zlem. Při vaší cestě narazíte na různé pomocníky a přisluhovače temnoty. Budete muset, coby moudrá Aes Sedai, vést diplomatická jednání a přesvědčovat spřátelené síly, aby se přidaly na vaší stranu. Tyto síly jsou potřebné, protože ani mocný kouzelník nemůže být na dvou místech současně. Velice zajímavá je možnost multiplayeru. Tam si můžete vybrat z následujících postav: Elayna, vůdce Dětí, Pes a Ishmael. Každý vůdce reprezentuje specifické vlastnosti a rasy pod svým velením. Jakožto hlavní vůdce si musíte postavit



vlastní hrad, opatřit ho pastmi, střílnami, tajnými průchody či propadlišti. Dalším krokem je rozmístění stráží v hradu a jejich instruktáž, co mají v případě nebezpečí dělat. Když splníte tyto kroky, můžete se konečně věnovat tomu nejkrásnějšímu - boji. Svět Roberta Jonese je detailně propracován a plný překrásných idejí. Démoni, kteří se snaží narušit běh lidských osudů, jsou opravdu velice zlověstnými protivníky. Tyto pekelné příšery jsou silné a inteligentní, což z nich činí více než rovnocenné protivníky. Těšte se na překrásné grafické zpracování, které má být údajně to nejlepší, co jste kdy na svých monitorech viděli. A myslím, že tohle tvrzení není daleko od pravdy. Exteriéry a interiéry jsou podrobně navrhnuty týmy profesionálů a všechna práce na Wheel of Time je ryze brilantní. Do prosince se máte na co těšit.
—Tomáš Staněk

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** 3D akce + strategie. **Výrobce:** Legend Entertainment. **Datum vydání:** Zima 1999. **První dojem: 86 %**

Close Combat IV: Battle of the Bulge

Další variace na konflikt v Ardenách

Po nekonečných útrapách se konečně 15. prosince 1944 přesunulo 75 000 amerických vojáků na své stanoviště v Ardenách. Amíci si řádně odfoukli, vykouzlili své oblíbené žvýkací gumy a kamelky a začali se v klídku připravovat na Štědrý večer. Někteří psali domů, že už TO všechno brzo skončí a že co nevidět budou doma. Nebylo divu! Neúspěchy Němců na východní i západní frontě silně zredukovaly vojenský potenciál, který měl Fuhrer k dispozici. Téměř celá Evropa byla osvobozena a boje už dokonce probíhaly na německém území. Proto ostřílení veteráni, mezi které patřila i později proslavená 101. výsadková divize, s radostí složili svoje znavená těla v božském klidu ardenských lesů a hor a těšili se, že si tu chvíli odpočinou. Některým se toto přání splnilo doslova. Spojenecké velení nepředpokládalo, že by se v takto složitém terénu mohla odehrávat jakákoli větší vojenská operace nebo že by se Wermacht mohl pokusit o jakoukoli aktivitu. Rozhodně však nepočítali s problematickým postupem svých vojsk.
Němci ale měli jiný názor.
Dne 16. prosince v 5:30 ráno blesková ofenzíva německých vojenských sil totálně překvapila lenošící spojenecké síly. Přes 250 000 vojáků Wermachtu, velice dobře podporovaných obrněnými divizemi a dělostřelectvem prolomilo americké linie. Američtí vojáci byli nadmíru

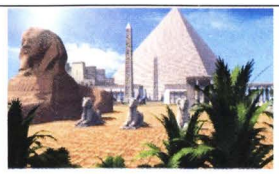
překvapeni a přečísleni. Byli zatlačeni zpět hluboko do týlu a ve spojenecké linii se vytvořilo nechvalně známe uskupení nazývané „břicho"- The Bulge.
Operace v Ardenách, známá též „Watch on the Rhine" patří mezi nejdiskutabilnější vojenské operace druhé světové války. Německá OKW (Oberkommando der Wermacht, vojenské vrchní velitelství) měla tou dobou ve zbrani asi 10 milionů vojáků, většinou to ale byli nezkušení nováčci. Na východní frontě, kde se Rusové vzpamatovali z překvapivého útoku a přešli do protiofenzívy, ztratili Němci čtyři miliony vojáků a nasazení dalších sil zde bylo neúčelné. Proto se vrchní velení zaměřilo na spojenecké síly v Evropě, které byly relativně slabé, měli neustálé problémy se zásobováním, koordinací a výzvědnou službou. Útoku se měly zúčastnit tři armády: 7. armáda, vedená generálem Brandenbergerem, měla postupovat z jihu a chránit boční pozice, na sever od Brandenbergera se 5. pancéřová armáda pod vedením generála Manteuffela připravovala tvrdě udeřit na americké linie a podpořit 6. SS pancéřovou armádu vedenou generálem Dietrichem.
Spojenecká výzvědná služba absolutně zklamala a neupozornila na blížící se nebezpečí. A tak 75 000 mužů, místo aby vyhlíželo Němce, bedlivě sledovalo oblohu, jestli už náhodou neletí Santa Claus. Němcům se podařil husarský kousek, když se síly čítající 250 000 pěšáků, 1900 děl, 1000 obrněných vozidel nepozorovaně přiblížily na své pozice. Na americké straně je očekávalo 75 000 pěšáků, 500 děl a 400 obrněných vozidel.
Close Combat IV: Battle of the Bulge je realtimeová strategie, která simuluje průběh bitvy o Ardeny. CC4 je postavena na herním enginu CC3 a vše je víceméně při starém. Dokonce i všemi gamesníky oblíbená schovávačka pěšáků na bitevním poli přežila. A tak můžete v nekonečných sněhových pláních (které jsou špinavě bílé) hledat vaše jednotky (které jsou špinavě bílé) a radovat se, jaká to je dnes úroda. Oproti minulým dílům se poměrně vylepšila AI, která se sice stále nemůže rovnat lidskému faktoru, ale už je to o poznání lepší. Počítačem řízené jednotky se pružněji přizpůsobují náhlým změnám a lépe reagují na vaše tahy. Velkým plusem CC4 je grafické zpracování. Pamětníci jásají nad úžasně propracovanou grafikou map, která přímo evokuje vzpomínky typu: „Jé koukni, tady na týhle křižovatce Pete osolil pět „Němčourů" a támhle v tom baráku jsme se s Johnem strašně zkalili." Mapy jsou opravdu zhotoveny dle dobových fotografií získaných z leteckého průzkumu. Hrací pole je vidět z ptačí perspektivy a musíte si zvyknout, že terénní nerovnosti nejsou zrovna moc zřetelné. Vaše jednotky při pohledu shora také nevypadají dvakrát nejlépe, ale to všechno jste ochotni oželet, protože tahle hra je řízná strategie a kdo si vzpomene na prastarý Eastern front, zajásá, jak se všechno pohlo kupředu. Nebylo by na škodu, kdyby bylo v bojích k dispozici více jednotek, ale tady už přebírá rozhodování matička historie. Ke každé jednotce můžete mít informační tabulku s aktuálním zdravotním stavem, počtem munice, morálkou a typem zbraně. Hra je přímo prodchnuta spoustou videozáznamů z druhé světové války. Přiznám se, že úvodní intro jsem ani nedokoukal, jak bylo dlouhé. Válečné simulace jsou poměrně náročným druhem her a vyplácí se pořádně prozkoumat tutorial, který nás seznamuje se základním ovládáním hry a různými taktikami. Až nacvičíte základní úkony očekává vás 43 jednotlivých bitev, 4 kampaně a 1 operace. Nabídka je opravdu pestrá a nedivil bych se, kdybyste u této hry strávili několik měsíců. CC4 nám slibuje všechny dostupné možnosti multiplayeru, internetem počínaje a sériovým kabelem konče. A věřte mi, u síťování se pořádné vyžijete. Když jsme u toho vyžití, buďte si jisti, že u téhle hry se řádně zapotíte a potrápíte své mozkové závity. K vítěznému konci vás dovede jen brilantní strategie. Připravte se na to, že zakusíte krušné chvíle, kdy si nebudete jisti, které rozhodnutí je správné a které je pro vás to poslední. Ale to je život a buďte rádi, že tohle je jen hra a že chyby, které uděláte, nejsou smrtelné. Jestli plná verze bude stejně dobrá nebo snad ještě o trošku lepší, než je tahle Beta, tak se všichni těšte až se Close Combat IV objeví na pultech našich obchodů a vy sami si zkusíte, jak to v Ardenách vlastně bylo.

—Tomáš Staněk

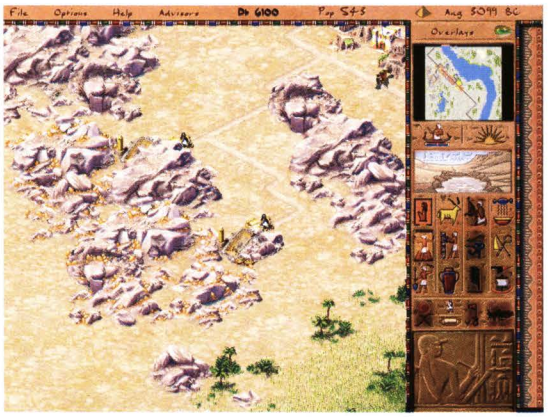
Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Real-time strategie. **Výrobce:** Mindscape. **Datum vydání:** Zima 1999. **První dojem: 80 %**

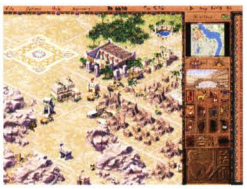
Pharaoh

Doba faraónů je zpět...

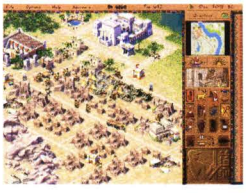


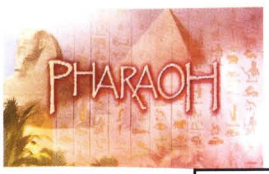
Přesuňme se na chvíli do roku 3000 před naším letopočtem. Do doby starověkého Egypta. Do okolí řeky Nil.
Zde se začala rozvíjet tajemná civilizace (aby byla později zničena), námi nazývaná Egypťané. Díky nové hře od Impressions si budete moci na vlastní kůži vyzkoušet, jaké to je, stát se vládcem Egypta. Faraónem. Pharaoh je hrou od tvůrců geniálních her, jako Caesar III. Jak již bylo řečeno, stanete se v ní vládcem Starověkého Egypta a vaším úkolem bude vybudovat vzkvétající civilizaci. Každou úroveň začínáte vždy na ještě neobydleném území podél Nilu, a podobně jako v Simcity budete muset postavit město a přilákat do něj co nejvíce obyvatel.
Z počátku to bude poměrně jednoduché. Postavíte několik domečků a studnu a příliv bytuchtivých obyvatel nebude brát konce. V dalších kolech vám tuto činnost bude ovšem komplikovat nejen samotný zdroj vody, řeka Nil, ale i zákeřné nemoci, hladomor, oheň a nájezdníci. Ve hře máte možnost stavět opravdu na co si vzpomenete. Od malých obytných domečků, až po paláce a pyramidy. Ovšem, musíte si předem rozmyslet infrastrukturu vašeho města. Obyvatelé jsou velice náladoví, a pokud nebudou mít v blízkosti svého domova, trh, studnu, popřípadě jiné žádané instituce sbalí si svých pět švestek na dvoukolák a odjedou jinam. Dalším problémem je zaměstnávání vašich lidí. Bez zaměstnání totiž nemají peníze, hladoví a umírají. A to vám na popularitě moc nepřidá.
Další skvělou věcí jsou namluvené briefingy před každou misí. Briefingy a nápověda jsou udělané opravdu skvěle. Při použití nápovědy a vybrání tématu vám příjemný hlas řekne, jak se co používá (s detailními obrázky) a popřípadě vás upozorní na to, co máte ve vašem městečku špatně.
Hra je po grafické stránce velmi kvalitně propracovaná. Už demo běhalo v 1024 x 786 x 16 a v plné verzi je slibováno rozlišení ještě větší. Městečko, které stavíte je detailně prokresleno a veškerý jeho život je detailně animovaný. Po ulicích chodí ženy nakupovat, muži pracují v dolech, lovci nosí mrtvá zvířata. Prostě nádhera.
Ozvučení je ve hře na velmi vysoké úrovni. Ke stavbě města vám bude hrát stylová egyptská hudba, která nahání strach těm, kteří se opovážší zaútočit na velké egyptské bohy. Po zvukové stránce je Pharaoh také dobře vybaven.





Lidé si ve městě povídají, pokud na některé kliknete budou žvatlat něco egyptsky (alespoň myslím, že to bylo egyptsky) atp.
Jediným detailem, na který bych chtěl upozornit je, že Egypťané po spálení půlky vesnice křičeli: „Fire! Fire!“ (Angličtina byla evidentně oblíbená už před 3000 lety a ještě v Egyptě.)
Pokud autoři ještě vylepší design hry, máme se opravdu na co těšit. Pharaoh už nyní vypadá na velice kvalitní strategii.
—Michal Kratochvíl

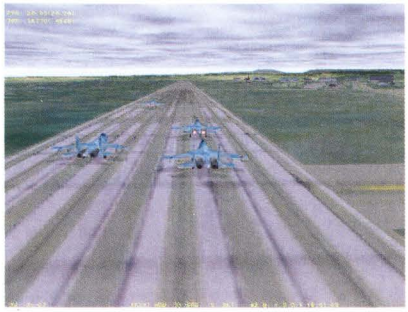




Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Strategie. **Výrobce:** Impressions. **Datum vydání:** Podzim 1999. **První dojem: 86 %**

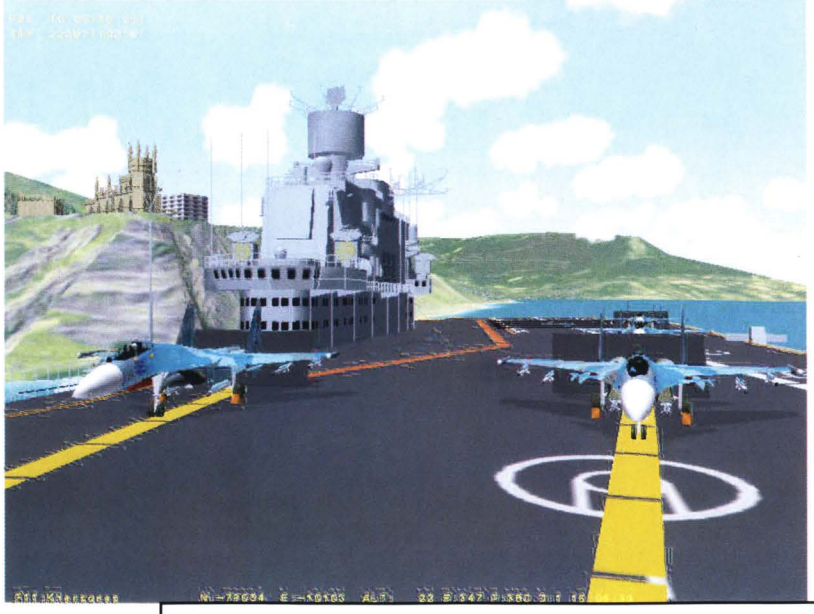
Flanker 2.0

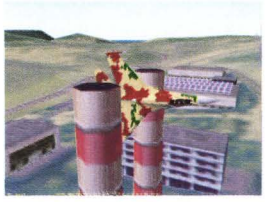
Dlouho očekávaný simulátor pro HARDCORE hráče je už na světě



Kdo se opravdu nemohl dočkat, spatřil jednu z posledních betaverzí na 4. sletu virtuálních pilotů, který se konal v září. Flanker se stal hlavním vyvrcholením celé akce. Ne nadarmo se záběry ze simulátoru daly shlédnout i v televizním zpravodajství. Takže stačí odchytit pilota a zeptat se, jak jednoduché. Přestože největší odborník na zmiňovaný sim je David „FANTOMDave" Dosoudil, mé otázky směřovaly k jednomu z organizátorů celé akce.

Já: „Vím, že tvou parketou je hlavně F/A-18 HORNET, jak se tedy díváš na simulátor letadla, které se v HORNETu stává tvým soupeřem?"
DF: „Po zkušenostech z předchozí verze čekám na FLANKERa jako na špičku ultra realistických simulátorů."
Já: „Já se ptám proto, že jsi recenzoval SUPER HORNETa."
DF: „FLANKERa jsem na sletu létal jen minimálně, ale po instruktáži a předvedení jsem došel k názoru, že je precizněji provedený, na čemž má lví podíl armáda betatesterů. A co určitě potěší, je fakt, že nebudeme ZASE muset posílit své „železo". Autoři slibují a my jsme se mohli sami přesvědčit, že se dá létat od holé vektorové grafiky až po realistické satelitní textury."
Já: „Co podle tebe dělá tenhle simulátor tak výjimečný?"
DF: „Už zmíněné testování a přístupnost SSI ke kritice a nápadům. Letové modely byly dotaženy tak, jak to jen čas (stále je co vylepšovat, ale to bychom se nikdy nedočkali) a dnešní hardware dovolí."
Já: „LETOVÉ??!"
DF: „Ano, letové. Už teď je možno létat na dvou strojích Suchoj. A to není vše, SSI chystá další stroje a mezi nimi by se měl objevit i můj oblíbenec Hornet. Ale kdo ví, třeba..."
Já: „Moment. Takže nezůstanou jen u Su. A uvažuje se i o západních strojích. A co kritika, ta by nebyla, nikdo přece není neomylný?"
DF: „Proto, aby se hra už dostala na trh, bylo upuštěno od spousty věcí, největším zklamáním pro



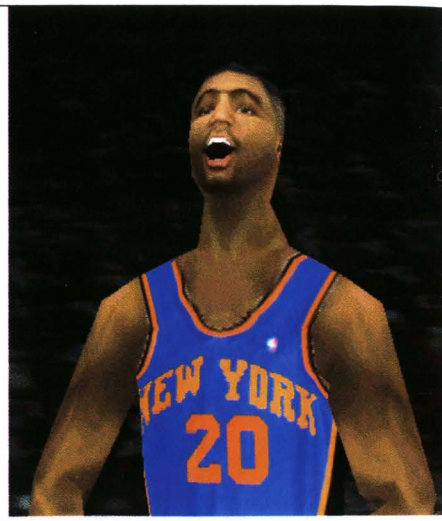


některého může být vynechání plně dynamické kampaně."
Já: „A jak to bude s obtížností, bude opravdu tak HARDCORE."
DF: „Svým dotažením, co nejblíže realitě, bude pro mnoho pilotů těžké plně zvládnout avioniku, natož bojové akce. Dá se sice zlehčit spousta ovládacích prvků, radarů, atd. Ale kdo si bude chtít Flankera KOUPIT, nebude létat v Easy módu."
—Boris Hrubý a Jiří Matějka

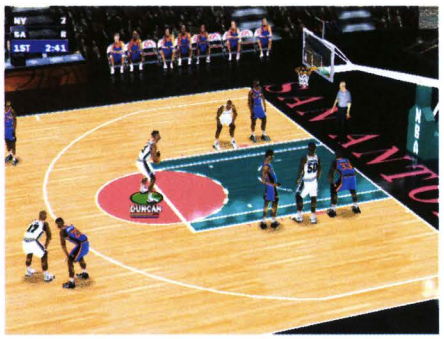
Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Letecký simulátor. **Výrobce:** SSI. **Datum vydání:** Zima 1999. **První dojem: 95 %**

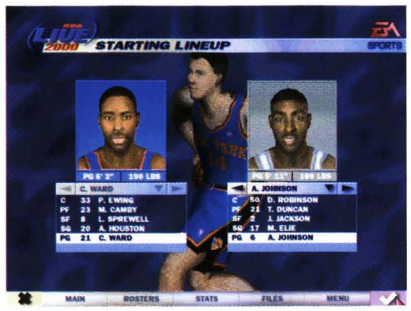
NBA LIVE 2000

Naučili se bílí muži skákat?

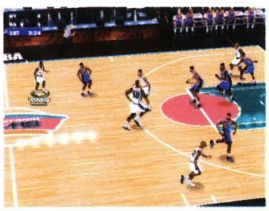


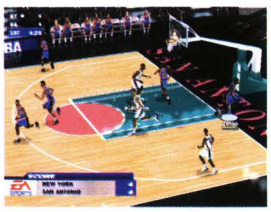
Stejně jako i jiné série od EA Sports, dočká se i NBA LIVE své verze pro přechod do nového milénia. Pojďme se jí proto podívat pod pokličku.
NBA LIVE 2000 (dále jen NBA) bude postavena na stejném enginu jako NHL 2000. Už od prvních minut ve hře na vás bude působit třetí dimenze. Pohyblivá 3D pozadí, portréty hráčů. Ano, už i ty jsou ve 3D. Konečně se na vás mohou hráči křenit s otevřenými papulami a vy jim uvidíte až do krku.
Zápas nemůže začít jinak než průletem kamery halou a přehlídkou hráčů. Po herní stránce se toho moc nezmění. Stále basketball, i když se odvážím prohlásit, že trochu rychlejší než předchozí verze. Přerušení ve hře stále prokládají animace. Za povedenou akci ve hře budete odměněni animací vašich schopností z pohledu kamer v hale.
Samozřejmě nebudou chybět aktualizované soupisky týmů, a tak se můžete těšit na své oblíbence.
Novinkou bude stejně jako u NHL 2000 možnost vložit vlastní podobiznu do hry a stát se tak borcem hrajícím NBA. Dočkáme se stejně jako u ostatních sportů konečně módu kariéra. Nic tedy nebrání tomu, abyste vyhráli NBA několik sezón po sobě. Hráči by však měli stárnout a budete nuceni přijímat úplné nováčky a vypracovat je v superhvězdy. Osobně jsem hodně zvědav, jak bude vymyšlen systém zlepšování hráčů. Zdali už se i v těchto typech her konečně objeví možnost trénovat hráče, jak to známe hlavně z manažerů.
Už od verze s pořadovým číslem 99 jsme zvyklí na to, že vidíme opravdové hráče NBA tj. tváře jsou poznat i při hře. V téhle oblasti se rozhodně nic měnit nebude a navíc mají mít hráči ještě propracovanější mimiku. Smějící se hráč by již neměl vypadat jako chudák v poslední fázi Eboly.





Jako hudební doprovod očekávejte několik hip-hop songů. Na což jsou ostatně ti z vás, kteří hráli nějakou předcházející verzi, již zvyklí. Nepodařilo se mi ale zjistit, jestli hudbu k NBA nahrála nějaká slavnější hip-hopová kapelka nebo ne. Sám jsem na to zvědav.
Zatím asi nejslabší stránkou všech verzí NBA byl komentář. To, co jsem zatím slyšel, nenapovídá, že bychom se v tomto směru dočkali nějakých zlepšení. Nikdy jsem bohužel neměl tu možnost sledovat zápas NBA s pravým americkým komentářem v televizi, ale jestli je zápas komentován stejně jako ve hře, už vím kde se učili sportovní komentátoři na Nově. Reakce na dění jsou totiž prohlašovány monotónně a jeden by si vůbec nevšiml, že je ve velké šanci nebo že hodil „trojku".
K dobru budiž vám přidány věcičky jako: Možnost zahrát si streetball jeden proti jednomu a zápas proti největším hvězdám (i těm, které už nehrají) NBA.
Teď už nezbývá než čekat a těšit se. O tom, že NBA LIVE 2000 nebude špatná hra, snad nikdo nepochybuje. Dle mých zdrojů informací by se měla NBA LIVE 2000 objevit někdy koncem prosince nebo začátkem ledna, ale znáte výrobce her.
—Michal Jašpr

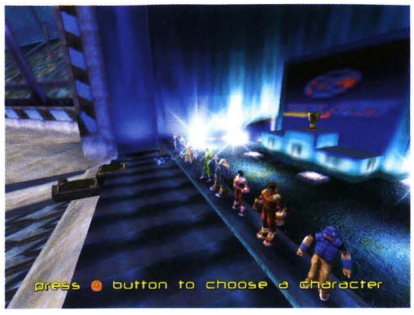




Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Sport. **Výrobce:** Electronic Arts. **Datum vydání:** Prosinec 1999. **První dojem: 82 %**

TrickStyle

Už vás omrzely triky na betonu? Tak to pojďte zkusit trochu jinak.



TrickStyle je hrou závodní. Přesouváte se tu do 22. století, kde celý svět je tak trochu pozměněn. Už se nejezdí na prknech ze dřeva, ale na super rychlých a super lehkých hyperfuturistických strojích. Novodobé skateboardy (příště jen SK8) jezdí rychlostí dnešních aut (spíše těch pomalejších, tak Škoda 120) a přitom na nich jdou dělat staré dobré vylomeniny jako na prkně, co stojí někomu v pokoji. A ani móda se moc nezměnila. Všichni závodníci, ze kterých si máte možnost vybrat toho svého, se oblékají dost podobně dnešní sk8 módě (snad jen ty super kovové rukavice). Jakmile si vyberete svého (svou) závodníka(nici), jde se na věc. Zpočátku si můžete zajezdit pár druhů tréninků a vyzkoušet si, jak se na moderním sk8u jezdí. Trénink je tu dost důležitý. Pokud některý z nich nesplníte, nebudete vpuštěn na závody. Navíc, jako bonus za splnění tréninku, se vždy naučíte nějaký ten nový trik, který posléze v závodě využijete. Závodíte ve třech městech (London, NY a Tokio), v nichž je vždy šest tratí. Pak lze jet ještě vlastní trasu (to preview verze neumožnovala). Né, nedivte se, když vám to zpočátku nepůjde. I když je trať London 1 lehká, zpočátku to bude trochu trápení. Ovládání není těžké, ale musíte si na něj zvyknout.

Správná kombinace skoků v tu pravou chvíli vám pomůže vyhrát závod. Protivníci vás také nebudou šetřit, a tak jakmile se k nim přiblížíte dostanete sk8em po hlavě (a to bolí). Dalším trápením při závodě je pohled, lépe řečeno kamera. Závod totiž vidíte z perspektivy Lara Croft (pro znalé third person). Tento pohled je závislý na dobrém algoritmu ovládání kamery. Bohužel ani ta není bez chyb a občas se stane, že vám kamera „uteče".
Závody probíhají velmi akčně a chytlavě. Všechno tu má spád. Na nic se tu nečeká. Žádné statické okolí. Stále musíte uhýbat automobilům „ala" Pátý element, metrům, tramvajím, co

brzdí zvonkem. Navíc vás kupředu žene čas a ten je velmi důležitý. Musíte být opravdu rychlí, abyste se stihli v čas dostat k dalšímu checkpointu. Hlavně na závěrečných okruzích měst jsou limity značně infarktové. Nestačí být jen dobrý nebo první. Vy musíte být nejlepší. Jen když zvítězíte, jdete dál, jinak znova na start.
I engine je napsán tak, že běhá slušně už od P200. Vůbec hra vypadá velmi dobře. Skvělá 3D grafika podporující nejvyšší rozlišení a truecolor (1600 x 1200). Grafickou stránku doplňuje velmi kvalitní hudba v elektronickém stylu (něco jako Prodigy) a pokud vám tento styl sedí, budete si opravdu užívat super atmosféry. Hudba vás nutí nepouštět akcelerační tlačítko, skákat ještě výše, prát se o každé místo. Je prostě skvělá a musí se slyšet.
TrickStyle je tou hrou, která není špatná, ale sáhne po ní jen minimum lidí. Proč? Prostě závody na sk8ech nadchnou jen pár lidí a ti ostatní budou stejně pařit NFS. Bohužel jsem měl k dispozici jen beta-verzi, které chyběly věci jako editor, celé jedno město a šestý okruh v městech, proto čtete jen preview. No, zatím to vypadá velice dobře.
—Mike Jašpr

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Sport. **Výrobce:** Electronic Arts. **Datum vydání:** Prosinec 1999. **První dojem: 79 %**

Οδδεφτε σε σνενι

O d d e j t e s e s n ě n í

Ατλαντισ Π

A t l a n t i s I I

Ζ Ταο ϖψχηαζι φεδεν; ζ φεδνοηο ϖψχηαζεφι

Z T a o v y c h á z í j e d e n ; z j e d n o h o v y c h á z e j í

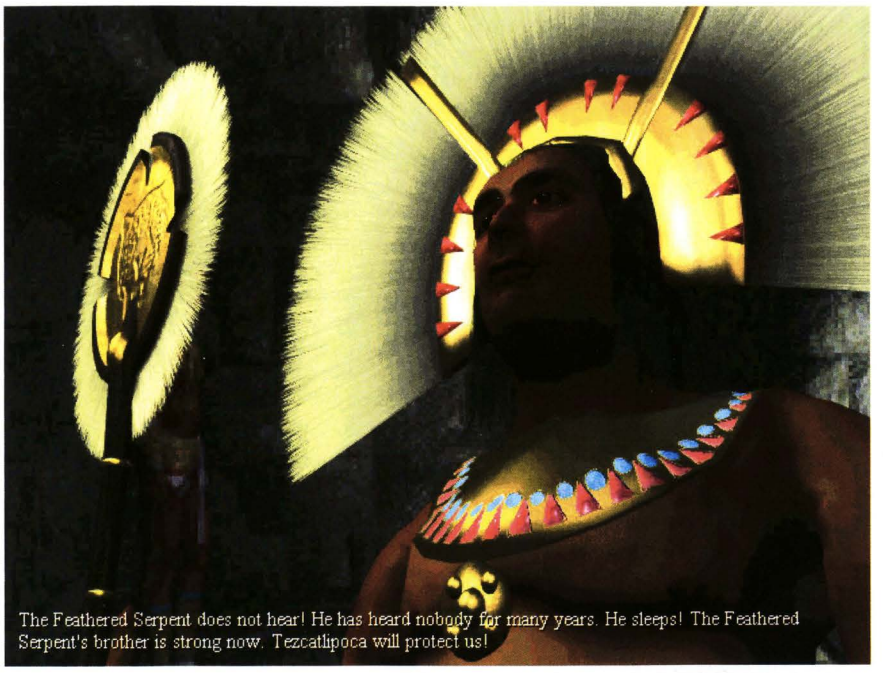
δϖα; ζε δϖου ϖψχηαζεφι τρι; α ζε τρι ϖψχηαζι

d v a ; z e d v o u v y c h á z e j í t ř i ; a z e t ř í v y c h á z í

δεσετ τισιχ ϖεχι.

d e s e t t i s í c v ě c í .

Μψ οβα φσμε πυτοϖαλι δαλεκο, Τενε. My oba jsme putovali daleko, Tene. Τψ ζνασ με φμενο? Ty znáš mé jméno? Ανο. ϑσι Νοσιτελ σϖετλα. Ano. Jsi Nositel světla. Κδο φσι τψ? Α προχ φσι τυ να μχεκαλ? Kdo jsi ty? A proč jsi tu na mě čekal? ϑσεμ στραζχε κρψσταλυ. Πρεδ παρ δνψ, πο τισιχι λετεχη χεκανι, πρισελ κ ζιϖοτυ. Προ με το βψλο ζναμενι. Τακ φσεμ τυ. Τεν κρψσταλ φε τϖυφ, μυσισ σι ηο ϖζιτ. Jsem strážce krystalu. Před pár dny, po tisíci letech čekání, přišel k životu. Pro mě to bylo znamení. Tak jsem tu. Ten krystal je tvůj, musíš si ho vzít. Νιχ σι νεπαματυφι ο σϖε χεστε σεμ! Προχ φσεμ πρισελ? Nic si nepamatuji o své cestě sem! Proč jsem přišel? Προτοζε φσι Νοσιτελ σϖετλα. Προτοζε ταφνα χαστ τεβε σε προβυδιλα α πριϖεδλα τε σεμ. Protože jsi Nositel světla. Protože tajná část tebe se probudila a přivedla tě sem. ςψσϖετλι μι το. Vysvětli mi to. ϑε σπουστα ϖεχι, ο κτερψχη νιχ νεϖιμ, Τενε. Je spousta věcí, o kterých nic nevím, Tene. Α χο μι δοκαζεσ ριχτ? A co mi dokážeš říct? Σϖετλο α Τεμνοτα, οβα σλψσελι ϖολαν ια προβυδιλι σε. Σϖετλο μυσι πυτοϖατ δο Τεμνοτψ. ϑα τι πομυζυ δοστατ σε δο Σηαμβηαλψ. Světlo a Temnota, oba slyšeli volání a probudili se. Světlo musí putovat do Temnoty. Já ti pomůžu dostat se do Shambhaly. Σηαμβηαλα εξιστυφε φεν ϖε σνεχη α ϖ ποηαδκαχη προ δετι! Shambhala existuje jen ve snech a v pohádkách pro děti! ϑεστλι τομυ τακ φε, πομυζυ τι δοστατ σε δο σνυ! Jestli tomu tak je, pomůžu ti dostat se do snu!



The Feathered Serpent does not hear! He has heard nobody for many years. He sleeps! The Feathered Serpent's brother is strong now. Tezcatlipoca will protect us!

Vaše dlouhá a složitá cesta začíná kdesi v Tibetu, kde vám záhadný šaman trochu poodkryje roušku tajemství vašeho příchodu. V jeho lodi se nachází magická brána, kterou můžete cestovat do jiného času a místa. Na začátku můžete podniknout tři cesty. Do Irska, Yukatanu a Číny. Když projdete bránou, vaše duše se v každém světě převtělí do jiného těla. Do těla někoho, koho trápí neodkladný problém, který vy musíte vyřešit. Když se vám podaří splnit všechny úkoly a dostat se přes všechny překážky, získáte v každém světe jeden předmět. Ty pak vložíte do magické brány, čímž se vám otevře cesta do mystické Shambhaly, kde se budete muset utkat s Temnotou.

Σιλα, τεμνα σιλα πριχηαζι. Síla, temná síla přichází. Ανο. Χο φε το? Κδο φσι? Ano. Co je to? Kdo jsi? Οσϖοβοζεν ζ φεφιχη οκοϖυ! Χηχε νασ ζνιχιτ. Τψ φσι φεφι νεπριτελ! Osvobozen z jejích okovů! Chce nás zničit. Ty jsi její nepřítel! Χο φε το ζα σιλυ? Χο μοηυ υδελατ? Co je to za sílu? Co mohu udělat? Οσεδλεφ βιλεηο κονε! Osedlej bílého koně! Βιλεηο κονε? Κδε φε? Bílého koně? Kde je? Πρεττι καμεν! Přečti kámen! Πρεχιστ καμεν, αβψχη οσεδλαλ κονε? Νεφσεμ σι φιστψ, ζε ροζυμιμ. Přečíst kámen, abych osedlal koně? Nejsem si jistý, že rozumím.

Ostrůvek v Irsku je malinký, ale krásný. Na svěže zelených, travnatých pláních jsou tu a tam roztroušené obrovské kameny, několik stromů a pár menhirů jako pozůstatek keltské kultury, která tam kdysi žila. V kamenné hrobce je pochovaný mocný král a na stěně kostelíku, ve kterém žije trojice mnichů, najdete zbytky keltského písma. Tito mniši žili nerušeně skrytí před okolním světem, do té doby, než se na obloze objevila hvězda, která svítí i ve dne. Tato hvězda vám bude jediným společným průvodcem na všech vašich cestách, protože je symbolem zla, které se probudilo zároveň s vámi. S jejím objevením v Irsku zachvátila mnichy jakási letargie; vy se převtělíte do těla bratra Felima a musíte pomoci vaším dvěma bratrům. Vaším prvním úkolem je najít kusy lebky, které jsou rozseté po celém ostrově a spojit je dohromady se zbytky, které jsou v hrobce. Tím se vám podaří oživit mrtvého krále, který vám vysvětlí, že musíte rozluštit tajemství keltského

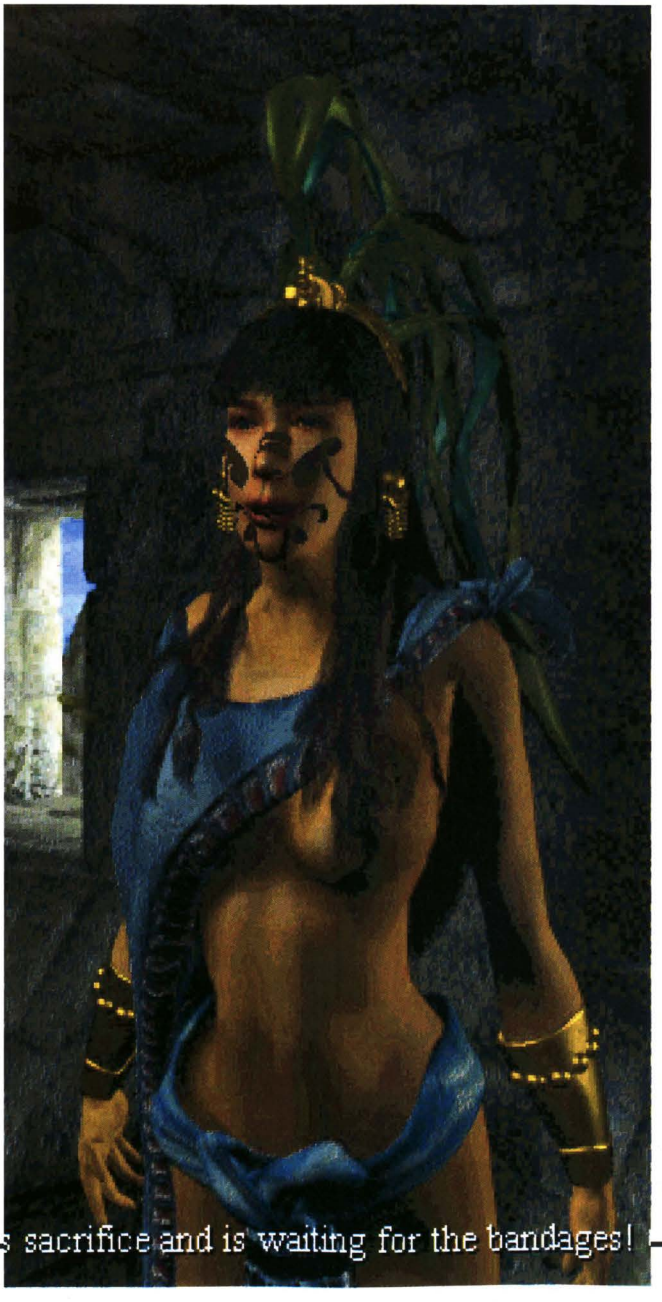
písma, abyste mohli osedlat bílého koně uvězněného v kameni, protože jedině on dokáže běžet na hladině vody. Také se dostanete mezi stránky knihy, kde se budete bavit s jejími postavami, nebo do skleněné věže, abyste postavě krále z knihy mohli vrátiti jeho useknutou ruku a meč.

Νεφϖψσσι κνεζ φαγυαρα χεκαλ δλουηο να τεντο δεν. Nejvyšší kněz jaguára čekal dlouho na tento den. Δουφαμ, ζε βυδε σταλε χεκατ. ϑεηο ϖελιχενστϖο οβετοϖαλο μνοηο κρϖε Θυετζαλχοατλοϖι. Νεζ τεντο δεν σκονχι, νασ βυη ναμ οδποϖι. Τομυ ϖεριμ! Doufám, ze bude stále čekat. Jeho veličenstvo obětovalo mnoho krve Quetzalcoatlovi. Než tento den skončí, náš bůh nám odpoví. Tomu věřím! Πριποφισ σε κ ζελιχενστϖυ ϖε σμρτι, Νεφμουδρεφσι? Připojíš se k Veličenstvu ve smrti, Nejmoudřejší? To φε μψμ πρανιμ. Νιχ βψ με νεποτεσιλο ϖιχε, νεζ σλουζιτ νασεμυ κραλι ι πο σμρτι, ϖ Ξιβαλβε. To je mým přáním. Nic by mě nepotěšilo více, než sloužit našemu králi i po smrti, v Xibalbě.

Yukatan je nejkrásnější místo z celé hry. Civilizace mayských indiánů tu žije v terasovitých pyramidách uprostřed majestátních hor. Architektura těchto obrovských pyramid je úchvatná, budete okouzleni pohledem z jejich vršků dolů do propastí zastřených mlhou. Na jejich úpatí potkáte indiány

hrající starou míčovou hru, další pak uvidíte vytesávat cosi do kamenů nebo jen tak odpočívat. Tito lidé uctívají několik bohů, jaguára Tezcatlipocu a opeřeného hada Quetzalcoatl. Kult opeřeného hada měl ještě donedávna převahu, ale s příchodem hvězdy svítící i ve dne úroda kukuřice odumírá a armáda nepřátel se shromažďuje na hranicích. Proto jaguárovi kněží chtějí převzít moc a obětovat krále i s jeho malou dcerou. Vy, vtělen do těla krále bratrance, tomu musíte za každou cenu zabránit. Vašim pomocníkem bude Quetzalcoatlova kněžka, která vás pošle do říše mrtvých, abyste probudil spícího opeřeného hada, který jediný by mohl odvrátit hrozící nebezpečí. V zemi mrtvých, která není hrůzyplná, ale je to krásný ostrov v exotické džungli, potkáte kromě opeřeného hada, netopýřího nebo žabího boha a spoustu dalších zajímavostí.

Po příchodu hvězdy se i v Číně dějí divné věci. Hladoví duchové se prohánějí po stráních venkova a jeden z nich se usadil před klášterem, ve kterém se ocitáte, a blokuje cestu ven i dovnitř. Studna zásobující klášter pitnou vodou se nachází až za jeho branou, takže díky duchovi pravděpodobně všichni uvnitř umřou žízní, protože exorcisté jsou mimo dosah. Vy se vtělíte do osoby Dr. Wei Yulana a jste tedy opět jediný, kdo může pomoci. Dozvídáte se, že v klášteře žil kdysi jeden mocný učenec, který ale jednoho dne dosáhl nesmrtelnosti a nikdo ho již po tři sta let neviděl. Starý mistr Wu vám řekne, že nesmrtelný mudrc tu zanechal cestu, kterou ho můžete dosáhnout, ale nikdo se odtamtud ještě nevrátil. Při vašem pátrání zjistíte, že mudrc je schovaný v miniatuře ostrova, takže se musíte zmenšit a jít v jeho šlépějích. Dostanete se na nádherný ostrov, kolem kterého krouží klasický čínský drak a oblohu krášlí spirálovité mraky. Když se vám podaří přimět nesmrtelníka k rozhovoru, řekne vám, že je nesmrtelný pouze na dobu pět set let a že vám pomůže, jedině když mu přinesete houbu permanentní nesmrtelnosti. Vaše cesta pokračuje tedy dále do pekla, které je kupodivu docela útulné, ale vládnou mu byrokratičtí zvířecí duchové, od kterých si budete muset nechat správně orazítkovat formulář. Když v každém světě splníte všechny úkoly, budete muset ještě podniknout čtyři kosmické



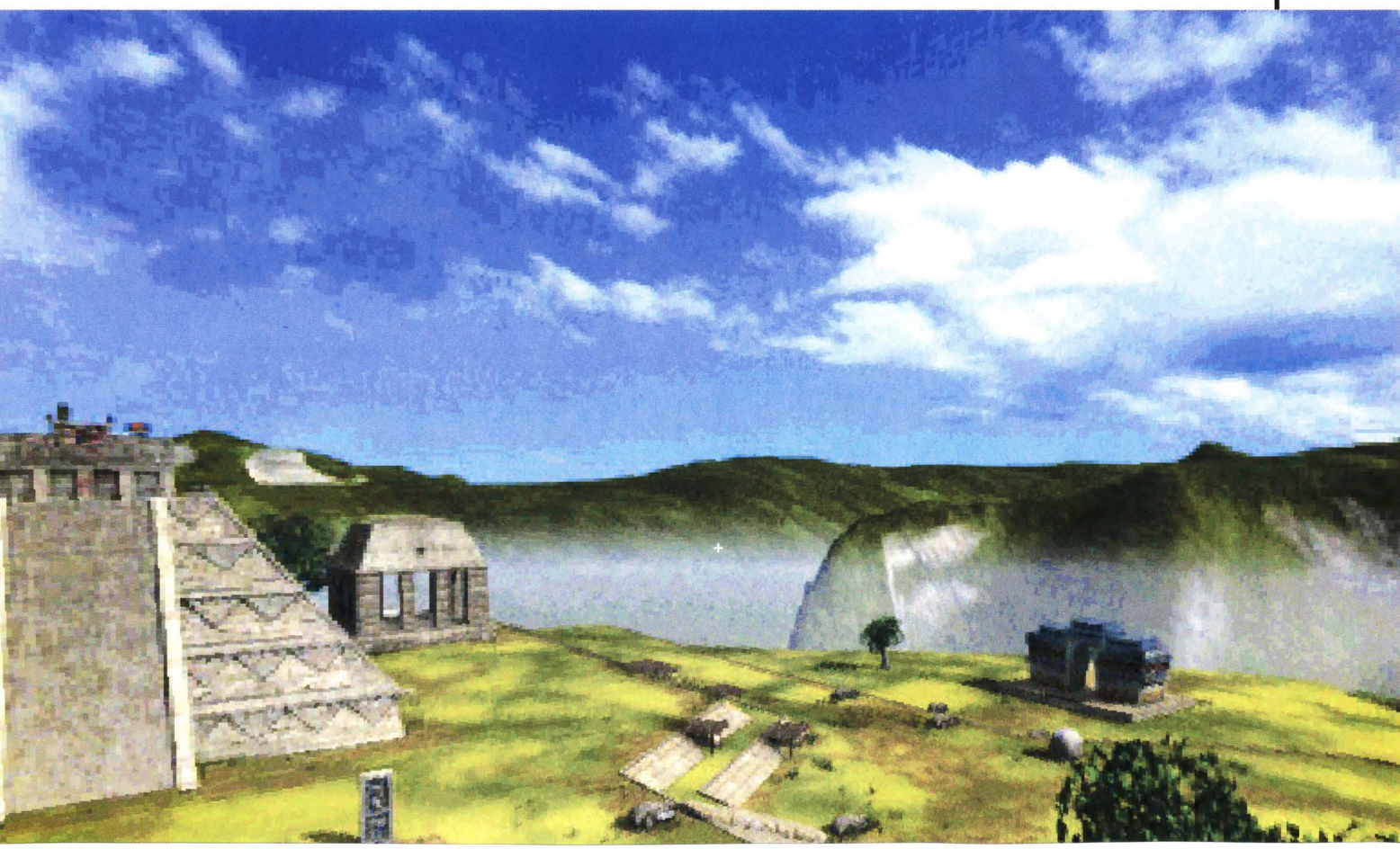
cesty, aby se proměnil váš krystal a vy se mohli dostat do Shambaly, kde se setkáte s královnou Rheou z prvního dílu. Ale to už jsem prozradil až příliš mnoho.

Atlantis II není klasická adventura, kde sbíráte předměty, které navzájem kombinujete a používáte je a kde se při rozhovorech vaše další možnosti větví. Při rozhovorech vám postavy s vaším úkolem moc nepomohou, hra je spíše založená na puzzlech a logických problémech. Některé z nich jsou jednoduché, ale těch je málo, ostatní jsou spíš těžké nebo pekelně složité, až se vám z toho zavaří mozek. Puzzly jsou většinou přísně logické nebo založené na matematice, ale je i pár takových na jejichž logiku přijdete teprve potom, co se vám podaří je nějakou náhodou rozluštit nebo je vůbec nepochopíte. Převážná většina z nich má jen jedno řešení, takže se docela zapotíte, ale je dobře, že jsou velmi nápadité a různorodé. Dostane se ale i na hledání jehly v kupce sena, kdy kontrolujete pixel po pixelu, jestli náhodou nenajdete hledaný předmět. Časově nejste nijak omezeni, a když se v jednom světě zaseknete, tak můžete pokračovat v jiném, a pak se vrátit. Odměnou za vyřešení logických problémů vám kromě pocitu uspokojení nad vlastní inteligencí budou i úžasné animace.

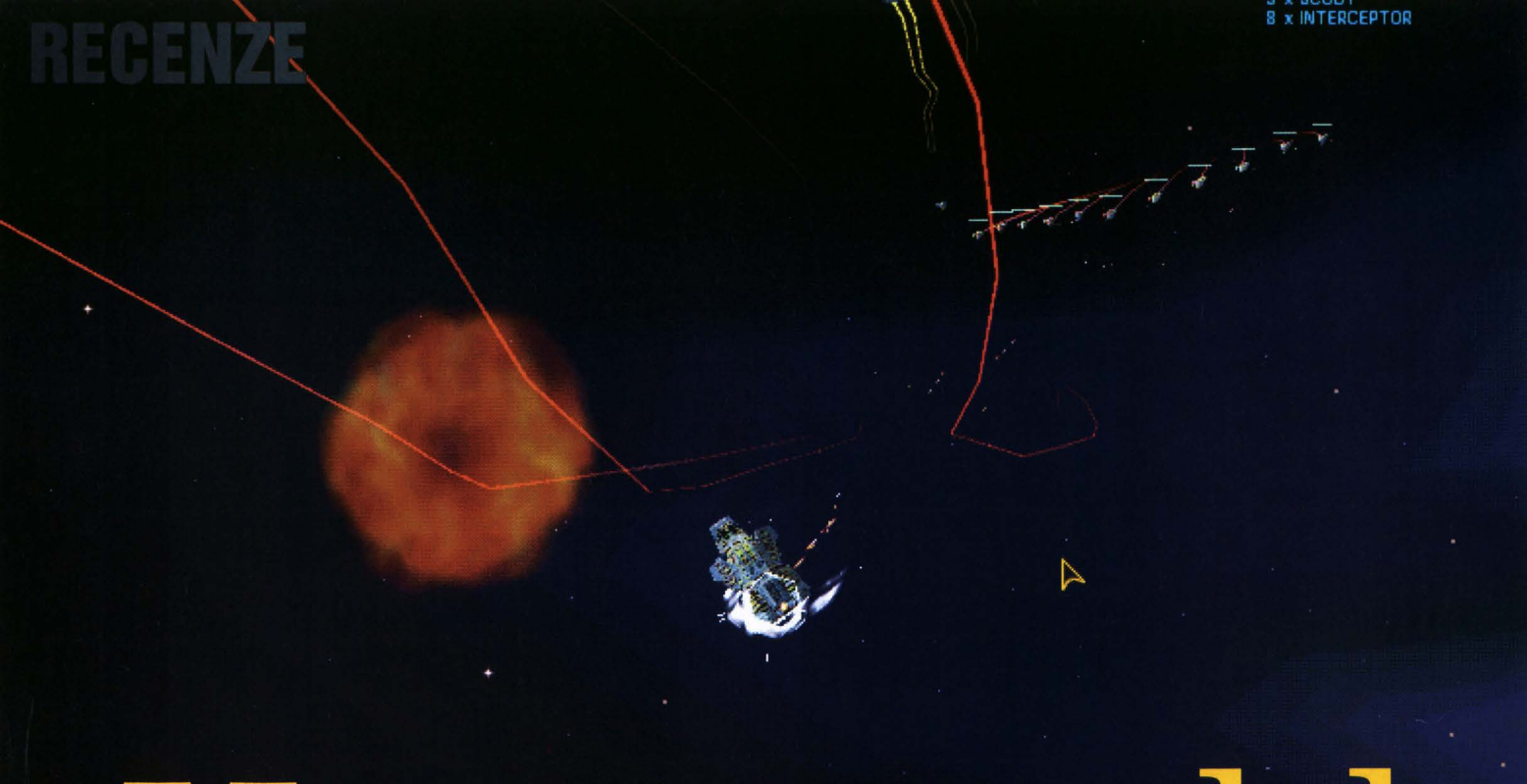
Firma Cryo je známá tím, že všechny její hry jsou grafickými orgiemi, ani Atlantis II není vyjímkou. Všechny herní lokace jsou předem vyrenderované v neskutečné technické kvalitě a vy se budete kolem sebe rozhlížet s otevřenou pusou. Atlantis II využívá vylepšenou technologii z prvního dílu, Omni 3D, která vám umožňuje rozhlížet se kolem dokola v plných 360°. Těchto vyrenderovaných „bublin„ je spousta a hra mezi nimi přechází v plynulou animaci. Mezi bublinami vede několik možných cest, nejsou tedy všechny propojené v řadě za sebou, ale např. do kruhu s odbočkami, Některé z nich nikam nevedou, ale jsou tam jen proto, abyste se mohli kochat výhledem na úžasnou krajinu, což budete dělat poměrně často. Při rozhovorech

vidíte střídavě vaší i dotazovanou osobu v trojrozměrném zobrazení, přičemž postavy hýbou rty, rukama i celým tělem. Pohyby rtů byly dotaženy do maximálního detailu, protože každé hlásce je přiřazena korespondující animace, takže když postava řekne ve slově „o“ opravdu vidíte, jak se její rty roztáhnou do kroužku. Toto zobrazení ale není opravdově trojrozměrné, k animaci rtů je použita bitmapa, která se smršťuje a roztahuje v reálném čase podle potřeby. S tím je spojená snad jediná věc, která se dá technickému zpracování vytknout, a to je ústní otvor. Některé postavy ho nemají vůbec nebo jaksi divně, takže v praxi to vypadá, jako by chtěli mluvit, ale měli ústa zalepená a nemohli je otevřít a místo toho se jenom šklebí. Jinak po technické stránce je vše dokonalé a vy nebudete stačit kulit oči. Zvuky a mluvené slovo je poměrně na úrovni, vše podbarvuje atmosférická hudba, podle místa, kde se nacházíte. Hudba je velmi příjemná, není nijak monumentálně orchestrální, spíše je složená z jednoduchých zvuků či tónů, které dohromady tvoří výborný celek. Při vašem přemýšlení vás nijak neruší, spíš vás vybízí k dalšímu mozkovému vypětí. Ačkoliv si myslím, že grafická stránka her není to nejdůležitější, grafika Atlantisu II mě naprosto dostala. Ale není to jen grafika, co mě uchvátilo. Je to především celková atmosféra hry, která je velmi mystická a tajuplná. Přestože víme, že to není reálné, pořád jaksi tušíme, že by to tak určitě mohlo být, nebo možná dokonce bylo. Hra vám předkládá mnoho neskutečných věcí s takovou jistotou, že vám ani nepřijde divné, že v Číně všichni exorcisté honí po stráních duchy, že se ocitnete mezi stránkami knihy, že se zmenšíte na velikost krabičky od sirek, že v říši mrtvých mluvíte se starobylými bohy nebo že král i jeho malá dcera chtějí a vědí, že se musí nechat obětovat pro dobro vlastního lidu. Hrát Atlantis II je jako prožít neskutečný, barvitý sen. Jestli rádi sníte a namáháte mozkové buňky, neměli byste nad touto hrou váhat.

—Τομασ ςελεβνψ TOMÁŠ VELEBNÝ



Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Adventure / Puzzle. **Vývoj / distributor:** Cryo Interactive Entertainment. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Není.
Minimum: P 200, 32 MB RAM, 4x CDROM. **Doporučeno:** PII 350, 64 MB RAM, 32x CDROM. **Nejlepší podobné hry:** Atlantis I (89 %), Myst (84 %).
Pro: Strhující grafika, tajuplná atmosféra. **Proti:** Přílišná obtížnost některých puzzlů. **Grafika ★★★★★, Hudba a zvuky ★★★★, Hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 90 %**



Homeworld

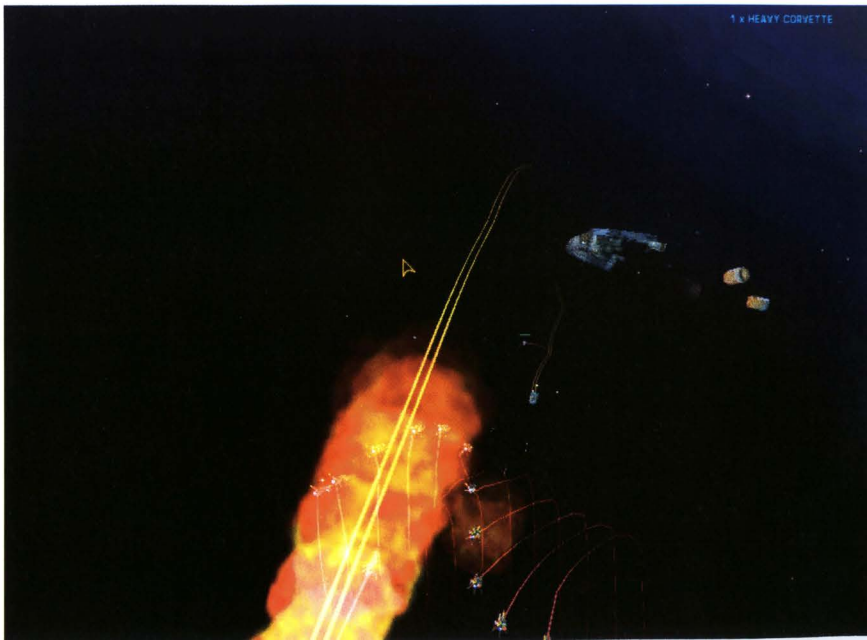
Představte si dokonalou civilizaci. Civilizaci, která překonala veškeré problémy, které má civilizace naše...

...Tato civilizace žila v dokonalé harmonii s okolními galaxiemi. Bez válek či rozporů. Takováto civilizace se přestávala zabývat vývojem nových a ničivých zbraní a vyskytnuvší se problémy řešila pomocí diplomacie. Dále si představte, že se z ničeho nic objeví agresor, který nemá v úmyslu zdržovat se diplomacií a jeho jediným cílem je zničit onu mírumilovnou civilizaci (vítejte, jsme Borgové, budete asimilováni). Potom této mírumilovné civilizaci nezbývá nic jiného, než se pustit do boje s agresorem. Jistě nemusím zdůrazňovat, že válka za svobodu a mír byla „vyřešena" velice rychle...

...Z bezpečnostních důvodů byla ona civilizace deportována do jí neznámých končin vesmíru, na pouštní planetu (Land of sand, the home of spice, melange – sakra, to je zase jiná hra) Kharak. Na této planetě se Kushané, tak se jmenovala ona civilizace, museli naučit znovu žít. Několik generací se potýkalo s tvrdými podmínkami na Kharaku, ale věda postupovala rychle kupředu. Netrvalo dlouho a uskutečnily se první vesmírné lety. Jeden z prvních satelitů, určený k výzkumu okolního vesmíru, objevil na Kharaku něco zajímavého. Byl to vrak kosmické lodi. Po prozkoumání našli vědci něco, co vskutku neočekávali – kámen. Nebyl to však ledajaký kámen, ale kámen s mapou vesmíru. Byla na něm vyznačena i planeta Hiigara, jejich domov. Od té doby byl jediným cílem vědců návrat na rodnou hroudu. K tomuto účelu byla sestrojena loď nazývaná Mothership. Mothership měla zastávat několik funkcí. Měla se starat o těžbu a zpracování surovin, opravu poškozených lodí a jejich přepravu hyperprostorem, průzkum okolních systémů a hlavně měla být domovem pro milióny lidí uložených v kryogenickém spánku.

Homeworld je revoluční 3D real-time strategií situovanou do vesmíru. Není to však lecjaká rádoby 3D strategie, ale první opravdu trojrozměrná. 3D zde neznamená pouze prostředí nebo terén, jak tomu bylo dosud u samozvaných „3D-ček", ale opravdu obsahuje třetí rozměr, který působí naprosto věrohodně. Řada z vás si jistě pomyslí, že real-time strategie ve třech dimenzích bude děsně chaotická a složitá na ovládání. Opak je pravdou. V tomto ohledu (a nejen v něm) zvládli autoři svoji práci na jedničku.

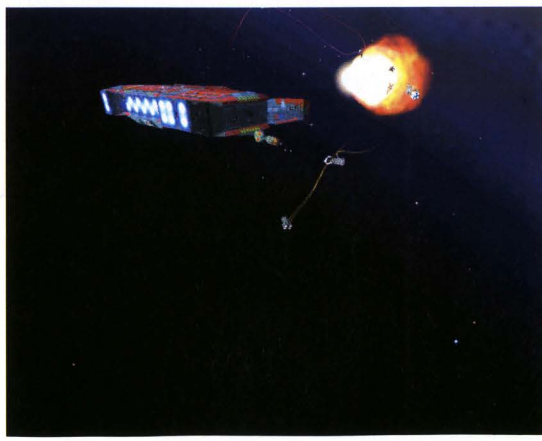
Co se ovládání týče, je Homeworld propracován dokonale. Jednotkami pohybujete jako v každé jiné strategii, ale po zadání povelu pro pohyb se objeví mapka okolí, na které jednoduše myší zadáte horizontální polohu místa a pomocí Shiftu a myši zvolíte výšku (vertikální pohyb), kam vaše lodě poletí. Jak prosté. Během hry můžete kolem lodí rotovat a libovolně měnit úhel pohledu, a to vše jen pomocí myši. Co se týče ovládání a zpracování bitev, není opět nic, co by se dalo Homeworldu vytknout. Při bitvách je

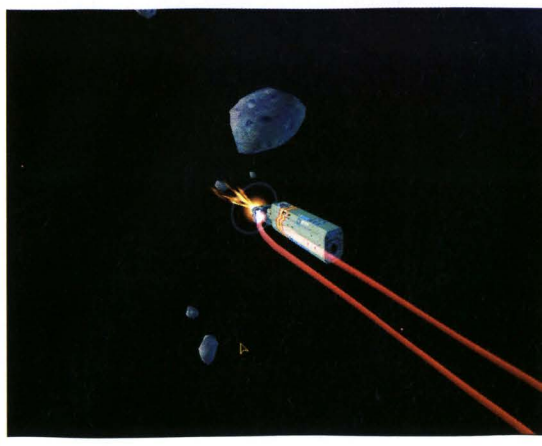


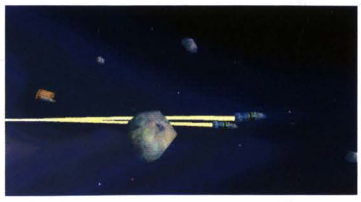
geniálně vyřešena strategie. Pokud se jedná o malý a nevýznamný střet, je možné pouze označit loď nebo oblast, na kterou budou vaši svěřenci útočit. Pokud jde o důležitý střet, můžete si hru „pauznout“ a u každé lodi nastavit její chování během bitvy a cíl, na který bude útočit. Skvěle je také uděláno menu. Nezabírá část obrazovky, jak je tomu zvykem u her jedné nejmenované firmy ze západních lesů, ale podle osvědčených Windowsů je skryto v dolní části obrazovky a je vysunovací. Na tomto menu jsou základní akce jako stavba, výzkum nebo přesun do jiného kvadrantu. Další skvělou věcí je možnost zadávat příkazy jedné nebo skupině lodí přes menu, vyvolávané pomocí pravého tlačítka na myši (podobně jako v Officech). V Homeworldu se může postavit na jednu ze dvou stran. Jednou stranou jsou kladňáci Kushané, snažící se vrátit na svojí domovskou planetu a tam se věnovat rozvoji ducha a míru. Proti Kushanům se postaví Taiidané, kteří se snaží udržet vlastence v jejich systému. Obě rasy mají velmi komplikovanou historii, kterou si můžete předčíst v elektronickém manuálu (multimediální soubor) dodávaným na CD-čku Homeworldu. Tento manuál je velice čtivý a neobsahuje přebytečné informace, ba naopak informace o jednotlivých rasách, kmenech, zvyklostech a historii vám můžou být při hraní užitečné. Je pouze na vás, která strana je vám příjemnější a která je odsouzena k neúspěchu.

Ač to není u strategií tohoto typu obvyklé, Homeworld má přímo geniální příběh, který je propracován do nejmenších detailů. Všechny mise na sebe navazují a spojují se v jakýsi celek v podobě jedné kampaně. Přechody mezi misemi jsou udělány podobně jako v starčíkém Starcommander: Revolution, ve kterém jste měli mateřskou loď, jež po vytěžení surovin v kvadrantu a nalezení portálu odcestovala do dalšího kvadrantu, kde se odehrávala stejná činnost. I zde se po splnění úkolů v jednom kvadrantu přesunete do dalšího pomocí Mothershipu, do kterého naskládáte co nejvíce lodí. Před každou misí jste seznámeni s úkolem v krátkém demu a během mise absolvujete krátký briefing, který je také někdy doplněn animací. Bohužel, jediným nedostatkem je, že misí v Homeworldu je pouze kolem čtyřiceti.

Po strategické stránce je Homeworld dota_en k dokonalosti. Obtížnost misí se mění podle kvality vaší hry, což je zcela nový prvek. Podle vašich prvních tahů totiž hra vyhodnotí vaši přibližnou strategickou zdatnost a podle toho vám dá více, či méně času před prvními útoky nebo mění jejich sílu a zákeřnost. Další novinkou je vyřazení „starého osvědčeného“ způsobu skupin. Mohu ale říci, že Homeworld má ještě dokonalejší systém, než jsou skupiny. Pokud si vezmete několik lodí a označíte je, můžete je seřadit do formace. Pokud budete chtít tuto formaci později použít, stačí dvakrát kliknout na libovolnou loď z formace a ta se označí celá. Geniální nápad. Typů formací je několik, jako příklad uvedu Delta, Stěna, Jehlan, Koule a jiné. Nemají pouze vizuální charakter, ale vzhledem k tomu, že lodě v těchto formacích i útočí, mají i strategický význam. Ne pro každý typ lodě se totiž hodí každá formace. Na malé a rychlé útočné lodě je nejlepší Delta, při obraně je perfektní Stěna a při útoku na velké lodě nebo Mothershipy je nejlepší jehlan. Mimo formací můžete nastavit i chování lodí v případě konfliktu s nepřítelem. Od agresivního, přes







nevidím, neslyším až po rychle pryč a zbytečně na sebe neupozorňovat. Skvěle jsou zde udělány prostorové boje. Není to jako v jiných strategiích – typu Command & Conquer, Warcraft a spol. Pokud máte více silných jednotek, většinou zvítězíte, ale zde můžete s několika malými loděmi zničit i velkou flotilu. Je zde brán totiž ohled na manévrovatelnost lodí. Pokud zaútočíte na velký neohrabaný křižník několika malými obratnými stíhačkami, dosáhnete jeho zničení, a to beze ztrát. Malé stíhačky se totiž velice špatně zasahují. Ano, až tak je Homeworld dokonalý. Stíhačky nemají stoprocentní pravděpodobnost, že se strefí. Bohužel malé a obratné lodě mají omezený dolet, takže se nedají ve většině případů použít. Ve vyšších misích je ale možné postavit tankovací korvetu, se kterou se z malých strojů stávají smrtící zbraně (kdo jste viděl Hvězdné války, víte o čem mluvím).

Nemyslete si, že Homeworld je pouze stylu „na, tady máš stíhačky a znič nepřítele". Zmíním se o jeho komplexnosti. Autorům se do Homeworldu podařilo dostat úplně všechno. Od ničení protivníků a bránění vlastních struktur, přes vývoj a výzkum nových technologií až po těžbu surovin a intergalaktický obchod. Čas od času se totiž potkáte s cizí rasou, která vám nabídne nové lodě či zbraně, které byste získali až o několik misí později.

Grafika Homeworldu je na velice solidní úrovni. Dala by se spíše přirovnat k vesmírnému simulátoru než ke strategii. Všechny lodě jsou detailně propracované a animované. Na všech lodích je spousta hejblátek a blikátek, které dodávají Homeworldu tu pravou vesmírnou atmosféru. Při pohybu lodí za nimi zůstává stopa po spáleném palivu, která mění barvu podle vámi zvolené barvy lodí. Tyto kouřové stopy se sice někdy chovají poněkud divně, ale většinou perfektně dokreslují atmosféru (takový pohled na dokonalou delta formaci tvořenou devíti stroji, za kterou zůstává kouřová stopa, je opravdu nádherný).

Exploze lodí jsou také velmi dobře provedené. Velké lodě explodují pomalu a po částech. Malé a rychlé se zase promění v hořící kouli a než explodují úplně, chvíli hoří. Doporučuji jednou prohrát misi, abyste viděli explodovat vaší Mothership, je to prostě nádherné.

Technika postupuje dopředu, kdepak jsou ty časy, kdy pískavý zvuk Speakeru byl považován za geniální a nepřekonatelný. Později se objevily zvukové karty, na kterých byl zvuk her vskutku skvělý, ale to nestačilo, Stereo, Surround, 3D. Co přijde dál, ptáte se? Odpověď je jednoduchá – Homeworld.

V Homeworldu je použit opět jeden nový prvek, který je opravdu revoluční a myslím si, že se brzy stane standardem u všech her. Jsou zde nasamplovány stovky zvuků, které jsou při hře pouštěny přes desítky zvukových filtrů podle prostředí a vzdálenosti odkud se zvuk ozývá. Tudíž je pravděpodobné, že neuslyšíte tutéž hlášku dvakrát ve stejném podání. Hlas jednotek a zvuky boje se mění také podle vzdálenosti od vaší pomyslné kamery. To je v Homeworldu vyřešeno také skvěle. Zvuky vzdáleného boje jsou slyšet slabě, zatímco pokud se zoomnete do centra dění a máte kvalitní repráčky, nebude se to vašim sousedům moc líbit. Veškeré texty jsou v Homeworldu namluveny. A to jak „in flight briefing", tak i komentář v animacích mezi jednotlivými misemi. I hudební doprovod je velice kvalitní. K všemu návratu na domovskou (ne doomovskou) planetu vám bude hrát skvělá (nikoliv akční) pomalá hudba, která dokonale doplňuje atmosféru.

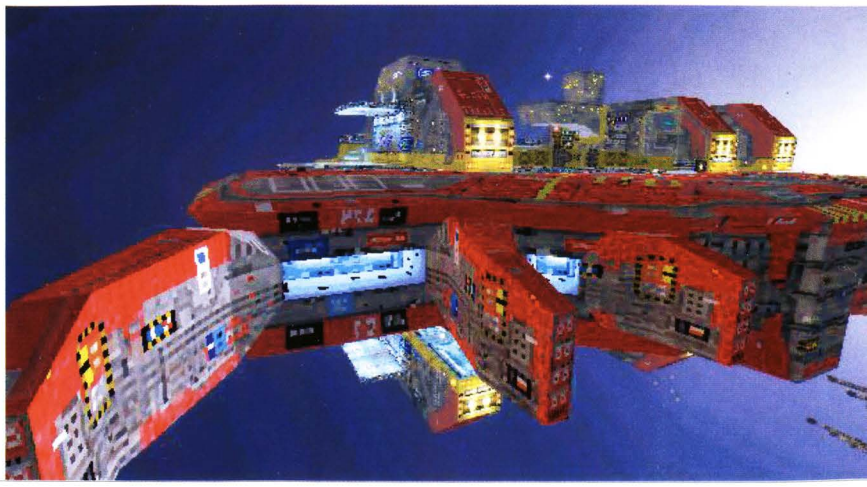
Ani na nás multi-pařany autoři nezapomněli. Možností hry je několik. Homeworld nabízí hru přes Internet nebo LAN. Další možnost je takový multiplayer pro jednoho hráče – Skirmish Vs. CPU. V jedné lokaci bojuje najednou několik hráčů snažících se rozmlátit ty ostatní a především Vás. Tato hra oddělí opravdové stratégy od pojídačů koláčů. Naplánovat totiž obranou a útočnou strategii nejen ze čtyř stran, ale i seshora a zespoda je poněkud problém.

V Homeworldu, jak už to u strategií bývá, narazíte na spoustu jednotek. První a nejdůležitější jednotkou je Mothership, do které vozíte suroviny a opravujete v ní jednotky. Je to jediná loď schopná průletu hyperprostorem. Na těžení surovin je tu resource colector nebo resource controler. Mezi další nebojové lodě patří výzkumné nebo průzkumné lodě či opravovací korvety. Další skvělým nápadem je korveta, která pomocí magnetického pole zachytí nepřátelskou loď a odveze ji do Mothershipu, kde ji vaše posádka přesvědčí, že bojovat na vaší straně je jednoznačně lepší. Ostatní lodě se dělí na lehké a těžké útočné. Malé lodě (Scout, Fighter) se neobejdou bez podpory a mají malý dolet. Větší korvety jsou pomalé, ale disponují velkou palebnou sílou. Je pouze na vás, jak zkombinujete vaší armádu. Možností je mnoho.

A co říci na závěr? Snad jen to, že i dokonalé hry mají malé chybičky. Homeworld nemá snad žádnou. Možná jen to, že u nepřátelských lodí nevidíte jejich poškození. To je ale zcela reálné. Takže to není chyba (i když některým to bude určitě chybět).

Celkově vzato, Homeworld je první opravdovou trojrozměrnou strategií na trhu. Autoři ji zvládli opravdu dokonale po všech stránkách. Takže mi nezbývá, než ji vřele doporučit.

—Michal Kratochvíl



Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** 3D Strategie. **Vývoj / distributor:** Relic / Havas. **Multiplayer:** ano. **Podpora:** 3D akcelerace.
Minimum: Pentium 166 MMX 32 MB RAM, 4 MB grafické paměti. **Doporučeno:** Pentium II 300, 64 MB RAM, 16 MB grafické paměti, SB. **Nejlepší podobné hry:** Nic podobného se nevyskytuje.
Pro: skvělý nápad, originalita, grafika, prostě všechno. **Proti:** nic. **Grafika ★★★★★, hudba a zvuky ★★★★★, hratelnost ★★★★★. Celkové hodnocení: 98 %**

Rally Championship

Cesty opět drásají kola závodních automobilů...

Po veleúspěšných hrách jako V-Rally, Collin McRae Rally a Toca 2 se objevila další konkurence v podobě Rally Championship (dále jen RC). Dovoluji si ale tvrdit, že RC své předchůdce nejen dostihl, ale v lecčem i předstihl. Začneme tedy pěkně od začátku:
RC je čistokrevným simulátorem rally závodů. Na rozdíl od svých předchůdců je RC po grafické stránce na vyšší úrovni, protože jako standard používá Direct 3D a rozlišení 800 x 600. Tato grafika je ovšem vykoupena vyššími nároky na grafickou kartu (minimálně 8MB a podpora D3D). Odměnou je ale něco vskutku skvělého. Detailně propracovaná silnice a krajina jistě potěší oko každého fandy automobilových závodů. Automobily jsou také, jak se můžete na okolo se povalujících obrázcích přesvědčit, perfektní. Při pohledu televizních kamer nepoznáte, že se jedná o hru. Připadáte si, jako byste seděli u televize a sledovali opravdové závody. Při jízdě máte pocit, že jedete v opravdovém voze. Interiér automobilu tvoří „nalepená" fotografie palubní desky, na které se přístroje a volant pohybují. Při pohledu „zvenčí" se řidič i spolujezdec naklání podle prudkosti zatáčky, od pneumatik odletují kamínky a štěrk, no prostě nádhera. Další plus je, že při jízdě máte možnost jezdit téměř všude, tj. že nejste omezeni jen pruhem cesty + blízkého okolí a za tím následuje placatá textura, od které se odrazíte, ale že podél cest vedou „zkratky" v podobě lesních cest, stavenišť a luk, po kterých se můžete vesele projíždět. Při jízdě musíte ovšem sledovat mapu, protože takováto zkratka může po několika minutách jízdy končit plotem a vám nezbývá nic jiného, než to otočit, připočíst si těch několik minutek zpoždění a doufat, že ti ostatní se také nechají zlákat takovouto zkratkou. Skvěle jsou také vyřešeny kraje cest, podél kterých jsou buď ploty nebo, pokud jedete lesem, jedna poloprůhledná textura stromů, za kterou je další textura lesa. To způsobí, že krajina blíže u vás se pohybuje rychleji než ta vzdálená, což při jízdě vypadá opravdu perfektně. Autoři si dali práci i s takovými detaily, jako že diváci na vás mávají, větve stromů se hýbou, od výfuků aut se kouří podle otáček apod. Co se týče ovládání, mohu snad jedině poznamenat, že je trochu problém udržet auto na silnici, protože při vyšších rychlostech i malinká nerovnost (a věřte, že těch nerovností se najde dost) dokáže váš vůz poslat někam, kam vy rozhodně jet nechcete (většinou zapadnete do škarpy a než se vydrápete ven, ztratíte drahocenné vteřinky).

—Michal Kratochvíl

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Automobilový simulátor. **Vývoj / distributor:** Magnetic Fields. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** D3D, Open GL.
Minimum: P 266, 32 MB RAM, 8 MB grafické paměti, D3D. **Doporučeno:** P 400, 64 MB RAM, 16 MB grafické paměti, D3D. **Nejlepší podobné hry:** Colin McRea Rally (89 %), V Rally (79 %).
Pro: Realističnost a samozřejmě grafika. **Proti:** Moc se toho nenajde. **Grafika ★★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 90 %**

Mezi GTVA a mimozemskou rasou Shivanů se

Freespace 2

Shivané jsou zpátky a ještě více naštvaní než minule

Bitva: Sathanas v akci, drobeček co?

Jistě si všichni pamatujete na starličký Descent, ve kterém jste létali v tunelech tajemných nepřátelských mimozemšťanů a střileli po všem co se hýbalo nebo po všem co střílelo po vás. Po Descentu následoval Descent 2, ve kterém byla o trochu lepší grafika. Ale autoři Descentu neusnuli na vavřínech a vymysleli geniálně zpracovanou hru, situovanou do volného vesmíru.
A v duchu starých tradic ji nazvali Descent: Freespace (nebo také Conflict: Freespace). Freespace byl geniálně zpracovaný vesmírný simulátor s perfektním poutavým příběhem. Od doby, kdy jsem ho hrál jsem si nemyslel, že se najde něco lepšího. Na chvíli jsem se sice nechal okouzlit X-Wing Alliancí, ale nezůstal jsem u ní dlouho. Na scéně se totiž objevil Freespace 2.

PŘÍBĚH

Pro ty, kteří nehráli jedničku, jen lehce nastíním události, které se odehrály v prvním díle. ...V dávných dobách vedly dvě rasy (Terrané a Vasudané) krvavou válku. Zhruba v polovině mezigalaktické bitvy se do hry začal zapojovat někdo třetí, který se neklonil ani k jedné straně. V rázu se z odvěkých nepřátel stali přátelé na život a na smrt a spojili se proti silnějšímu nepříteli. Založili GTVA (Galaktická Terransko-Vasudanská aliance). Od Aliance se ale oddělilo radikální křídlo, které se začalo nazývat Hammer of Light, byli to lidé, kteří neschvalovali GTVA. Ale to odbočuji od hlavní příběhové linie. Mezi GTVA a Shivany (ona třetí strana) se rozpoutala další krvavá válka. Ta z počátku byla v jasné režii Shivanů, ale čím více aliance ztrácela planety a kolonie, tím více se zaměřovala na výzkum Shivanů a jejich technologií. Časem se síly na obou stranách vyrovnali. Ale Shivané měli ještě jeden trumf v rukávě, SC (Shivan Cruiser) Lucifer. Lucifer byl téměř nezničitelný a ničil jednu planetu Aliance za druhou. Mezi jeho posledními kořistmi byl Vasudanský Homeworld. Když Lucifer nabral kurz Země přišla Aliance na způsob jeho zneškodnění. Podařilo se jim ho získat z archeologických výzkumů civilizace vyhlazené Shivany před několika tisíci let. (v hyperprostoru, kde nefungovaly jeho štíty, byl Lucifer odkázán pouze na podporu stíhaček) Pokud jste Freespace dohráli, byli jste svědky zničení Lucifera a záchrany Země. Všichni si po té mysleli, že je se Shivany na dobro konec (já ne)... Na tuto dobu časově navazuje Freespace 2. GTVA roste a vzkvétá, na Shivany už všichni zapomněli a jediné konflikty se konají mezi GTVA a Hammerheads (Přejmenovaná Hammer of light) nebo NTF (Neo-Terranská fronta). Když se v zapomenutém a neobydleném solárním systému začala objevovat mimozemská aktivita, nikdo jí nevěnoval pozornost. Všímat si jí začali až tehdy, když Shivané znovu zaútočili a zničili první lodě Aliance...

Zpracování

Nikdy jsem netušil, že se dá tolik kvalitní hra, jakou bezesporu Freespace byl, ještě natolik vylepšit. Autoři navázali dějově na první díl velice dokonale. Dějová linie druhého dílu je ještě více strhující než v dílu prvním a je podtržena skvělými animacemi a animovanými briefingy. Perfektní je, že se během hry příběh částečně větví. Například pokud máte za úkol zničit nějakou loď a ona vám s hrubým poškozením uletí, neznamená to (v polovině případů) opakování mise jako v jedničce, ale to že pokračujete dál, ale Shivané mají o loď navíc a ta může znovu zasahovat do bitev a změnit tak obtížnost dalších misí. Super. Jediným čím si mě autoři rozhodně nenaklonili je, že pokud misi pětkrát neuděláte, můžete ji přeskočit. Odporné, nikdy jsem neměl rád cheatování. I když pro méně zkušené pařany je tato možnost jistě lákavá. Autoři se na Freespacu 2 a jeho misích opravdu vyžili, nelétáte již pouze ve statickém vesmíru, jako tomu bylo v jedničce, ale navštívíte mlhoviny několika druhů a místa ve vesmíru vypadající každé trochu jinak. V některých misích létáte poblíž planet, jinde jsou ve vaší blízkosti nádherné galaxie či sluneční soustavy. Bohužel jediná věc, která se dá Freespacu 2 vytknout je malý počet misí, zhruba okolo třiceti, plus asi deset tréninkových misí. Tento nedostatek je ale vynahrazen editorem misí dodávaným spolu s hrou. Trénink je zde udělán jako v jedničce. Tj. vždy jste na několik misí odveleni z bojiště a za vydatné pomoci instruktora se naučíte ovládat novou zbraň či loď. Zbraňový arzenál je zde oproti jedničce rozšířen o několik nových stíhaček a zbraní. Perfektní věc je vývoj Stealth lodí, které vyvíjejí jak Vasudané, tak vy. Rozmanitost misí je zde také skvěle udělána. Nejsou zde pouze standardní mise typu defend&destroy, ale i průzkumné mise do neznámých mlhovin nebo zoufalé bránění mateřské lodě proti přesile či špionážní mise, ve kterých létáte ve službách NTF, popřípadě výměnné mise, kde navštívíte křižník Vasudanů a vyzkoušíte si jejich lodě . V misích autoři rozhodně nepoužívají systém Fair-play, všechny strany se snaží maximálně využít svých výhod. Zde se tedy žádné mise muž proti mravenci (tyto tvorečky mi totiž Shivané nejvíce připomínají) konat nebudou. Naopak. Počítejte s tím, že pokud vás bude o jednoho více než nepřátel, přivolají si posily v podobě mateřských lodí nebo několika flotil stíhaček. Vzhledem k tomu, že to většinou uděláte potom i vy, stávají se z některých misí neskutečná jatka. Už v jedničce se stávalo, že na misi vyletíte s určitými pokyny a ty se změní s vyvíjející se situací. Ve dvojce to platí desetinásobně. Další skvělou věcí je velikost mateřských lodí. Oproti křižníkům z X-Wing alliance, které by se dali popsat jako „Je to hezké, ale nechci to, protože je to jen na ozdobu," jsou lodě z Freespacu 2 giganti. Velikost některých lodí je opravdu uchvacující. Například jedna z největších lodí GTVA (GTVA Colossus) je tak velká, že kolem ní letíte asi dvě minuty. Ale i tato loď je drobečkem oproti největší lodi Shivanů SC Juggernaut, kterou když jsem poprvé uviděl, tak mi úlekem vypadl joystick z ruky. Takové monstrum budí opravdu úctu a strach. Dalším vylepšením oproti jedničce je, že velké lodě nejsou

Menu: Stylově zpracovaná úvodní obrazovka.

rozpoutala další krvavá válka

Bitva2: Téhle Shivanské lodi nevěštím nic dobrého.

vydány na milost a nemilost jenom ochraně stíhačů a pár vlastním dělům, ale vlastní jakési všeničící paprsky, které krájí menší lodě jako máslo. Při jedné misi, ve které bojovalo několik větších lodí, vypadal okolní vesmír jako koncert nějaké megaskupiny s obrovskou lasershow. Při takovýchto akcích je vhodné zapnout afterburner a zmizet co nejdále, protože takovýto paprsek udělá z vaší lodě hromádku prachu v několika nanosekundách (ani se vám na obrazovce nestačí objevit nápis Blast a už se díváte na hlášku killed by ... a krásný výbuch vaší lodi.). Asi pro většinu z vás bude potěšující hláška, že ovládání ani H.U.D. se od prvního dílu nezměnili. H.U.D je stále perfektní a ukazuje přesně to, co potřebujete vědět k úspěšné eliminaci nepřítele (vaše rychlost, rychlost cíle, poškození klíčových lodí a struktur, radar, in flight briefing a samozřejmě zásobu energie zbraní, štítů, motorů a afterburnu). Skvěle jsou provedeny strategické otázky při misích. Pokud máte tu správnou výzbroj, můžete cíl jednoduše znehybnit nebo mu vyřadit jiný subsystém a zajmout ho (vaši vědci ho potom prozkoumají a vy můžete mít nové zbraně nebo lodě). Zde je na každé lodi o mnoho více subsystémů než v jedničce. Mimo motory a zbraně se dá útočit také na komunikaci či letadlové hangáry. Jde to až do takových detailů, že můžete odstřílet všechny laserové věže a potom se dívat, jak bezbranná loď podléhá svému osudu.

Zvuk a hudba

Freespace 2 je po zvukové i hudební stránce bez výhrad. Zvukové efekty jsou perfektní, at už si vezmete

Exploze v mlhovině: Tak v takovýchto okamžicích budete doufat, že máte velice kvalitní grafickou kartu.

jakoukoli stránku. Od perfektních zvuků zbraní, přes zvuky motorů a okolo prolétávajících lodí, až po mega výbuchy obrovských lodí. Briefingy jsou perfektně namluveny a hudba, která k nim hraje, perfektně navozuje atmosféru další mise. Po ztrátě jedné větší lodi v debriefingu zněl hlas, který mi sděloval, že jsme ztratili mnoho přátel a dobrých pilotů a že statečný kapitán zemřel na lodi, kterou miloval, opravdu skvěle. Slabší povahy by jistě rozbrečel. Hudba během misí je skvělá. Když jsem hrál pruzkumnou misi, ve které jsem letěl v mlhovině, v pokoji tma a repráčky na plno, tak mi opravdu běhal mráz po zádech. Během mise je také perfektní konverzace mezi

jednotlivými piloty nebo mezi vámi a velícím centrem. Dovoluji si tvrdit, že zvukový a hudební doprovod je ve Freespacu 2 nejlepší, na jaký jsem kdy narazil.

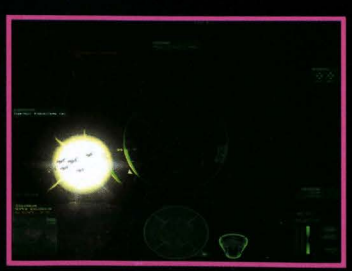
GRAFIKA

To nejlepší, takový bonbónek, to v čem Freespace 2 spolehlivě předstihuje všechny konkurenční vesmírné simulátory, jsem si nechal na konec. Už když se podíváte na první cinematickou sekvenci, poznáte, že grafici udělali pořádný kus práce. Freespace 2 běhá v nádherných 1024 x 786 x 32. Textury ve Freespacu 2 jsou naprosto neuvěřitelné, mateřské lodi vypadají jako ve skutečnosti (ne, že bych už nějakou viděl, ale vy mě jistě chápete), exploze lodí jsou prostě uchvacující. Pozadí, které na rozdíl od jiných her není statické, ale po kterém se pohybují meteority a mlhoviny či rotují části zničených lodí je nádherné. Perfektně je také udělané poškození lodí. Po zásahu laserem nebo raketou se z lodí začne kouřit nebo z nich začnou šlehat plameny. Po poškozených lodích běhají elektrické výboje značící vysoké poškození. Úplně neuvěřitelné jsou mlhoviny, což jsou mračna líně se povalujícího plynu. V těchto mlhovinách dochází často k elektrickým výbojům, které jsou přímo perfektní. V mlhovinách je perfektní také to, že lodě jimi prolétnuvší za sebou nechávají kouřovou stopu a pokud se vám povede, že poletíte a proti vám se začne vynořovat nějaká větší loď, získáte tím nezapomenutelný zážitek. Bohužel tato grafika si vyžádá svou daň na náročnosti na grafickou kartu. Jinými slovy bez 16 MB do Freespacu 2 nelez.

SHRNUTÍ

Celkově vzato je Freespace 2 geniální hra s perfektními zvuky a grafikou, skvělým a poutavým příběhem, ve které se vyskytují obrovské lodě a obrovské megabitvy. Pro fandy vesmírných simulátorů, a nejen pro ně, bude Freespace 2 zábavou na mnoho týdnů, ba i měsíců.

—Michal Kratochvil



Ustup: Vlajková loď GTVA ustupuje před silnějším nepřítelem.

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Vesmírný simulátor. **Vývoj / distributor:** Volition / Interplay. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace, force feedback.
Minimum: Celeron 333, 32MB RAM, 16MB grafické paměti. **Doporučeno:** Pentium II 400, 64 MB RAM, 32 MB grafické paměti, SB. **Nejlepší podobné hry:** X-Wing Alliance (92 %) Conflict: Freespace (76 %).
Pro: Úplně všechno. **Proti:** Málo misí. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★★★. Celkové hodnocení: 96 %**

Midtown Madness

...Průmyslová ulice, stupeň číslo 4 z důvodu nehody, kterou zavinil

Letiště: Počkejte na mě, pospíchám.

Tak takhle nějak by se dal stručně popsat průběh obou her. Doufám, že všichni alespoň jednou viděli Drivera i Midtown Madness. Ačkoliv se na první pohled zdá, že jsou to hry hodně podobné, opak je pravdou. Sice jsou obě situovány do závodů po městě, v silničním provozu, ale Driver je spíše akční a MM se kloní spíše do řad simulátorů. Ale i tak tady máme srovnání obou skvělých her.

Grafika

Většinu z vás asi na první pohled na hře zaujme grafická úprava. Hned v tomto prvním bodu je velice těžké rozhodnout, která hra má navrch. Obě dvě mají své lepší stránky: MM běhá 1280 x 1024 x 16 a Driver až 1600 x 1200 x 32. MM má ale o hodně více vizuálních efektů (mlha, déšť, kouř od pneumatik atd.) a lépe propracovanou hru světla a stínu na autech. U obou her se objevuje jev nazývaný „vehicle reflection" (jakési odrážení světla od aut). Tento jev je ale u MM na nesrovnatelně vyšší úrovni. Například na autobusech se v noci odráží model okolního prostředí. Je zde respektován odraz slunce a lamp. I když v Driveru jedete v noci a honí vás policie vypadá to vskutku velice dobře, ale v tomto ohledu je lepší MM. Driver má zase lépe propracované okolí. Jeho města jsou nesrovnatelně barevnější než u MM. Zatímco MM má na textury domů použité pouze odstíny šedé, hnědé, černé a bílé, u Drivera je použito nesrovnatelně větší množství barev, což zpříjemňuje atmosféru. Bod pro Drivera. U MM je zase lépe udělané časové prostředí. Jezdí se ve čtyřech časových dobách při čtyřech druzích počasí, zatímco u Drivera je pouze den, noc a prší nebo neprší, případně je zataženo nebo slunečno. U Drivera se autoři snažili nastínit jakési časové změny, ale upřímně řečeno, moc se jim to nepovedlo. Při několika misích jsem jel a během několika vteřin se setmělo. Zde boduje opět MM. Bohužel mi připadlo, že autoři MM se zaměřili pouze na „auta", a to ostatní trochu odflákli. Prostředí, ve kterém jezdíte závody, je sice hezké, ale poněkud stereotypní a poněkud málo barevné. I auta jsou v MM taková ponurá, celkově má město melancholický nádech, zatímco Driver je plný barev a života. Grafici ho totiž pojali jako celek a nezaměřili se pouze na jednu část. Bod

„Obě hry jsou situovány do závodů po městě, v silničním provozu, ale Driver je

Ale pane policisto, já za tu nehodu opravdu nemohu!

vs. Driver

nezodpovědný řidič. Nyní je sledován policií...

pro Drivera. Obě hry mají úplně jiný ráz při jízdě ve dne a v noci. V noci je na tom MM o hodně lépe než ve dne, protože ta jednobarevnost se pod rouškou tmy ztratí a noční MM je příjemně realistické = bod. Driver je v noci také dobře proveden, ale některé jeho světelné efekty mě docela překvapily, například za vámi jede policejní auto a jeho sirény dosvítí dál než vaše světla. U MM je ale jedna chybička, světla aut svítí jaksi naprázdno. U Drivera tomu tak není. Boduje opět Driver. Takže výsledek grafického srovnání je 3:3, bohužel pro MM celkový grafický dojem je lepší u Drivera. Takže výsledné hodnocení je 4:3 po prvním kole.

Hratelnost

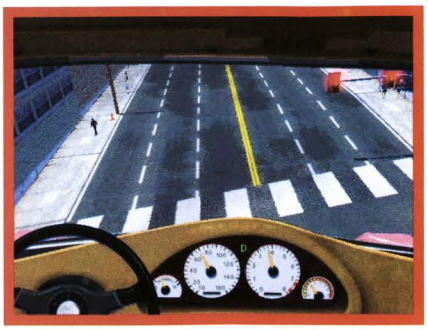
Jak jsem již uvedl v úvodu, zde se budou hry trochu rozcházet. Driver je trochu akčněji pojatý a MM je celým srdcem simulátor. Zde musím především vytknout jednu velkou chybu u Drivera, kterou mě tvůrci docela udivili. A tou chybou je systém pohledů. MM má standardně čtyři (2xchase, in car a bez palubní desky), ale Driver má pouze pohled Chase, ze stran, ze předu a z kapoty. Žádný interiér, žádná palubka, žádný volant, prostě nic. Ať se na mě autoři nezlobí, ale jednou jsou to autíčka, tak mají mít interiér a volant. Velké mínus pro Drivera. Jediné, co Drivera zachraňuje z kruté porážky, je jeho model auta. Autoři vystihli přesně ten moment mezi reálným modelem a hratelností. Kdo jste někdy hrál Carmagedon, víte o čem mluvím. U MM se autoři zaměřili na realitu ovládání auta a dosáhli jí docela dobře. V menu u výběru si můžete nastavit požadované chování auta, takže s jeho ovládáním nebudou mít problém ani začátečníci = bod. Bohužel i zde se opakuje historie z grafiky. Hezký reálný model auta a tím to hasne. Musíte mi dát za pravdu, že když jedu 90 a napálím to do semaforu nebo do lampy pouličního osvětlení a auto lehce odskočí, dostane mírný smyk a semafor odletí deset metrů, je pravděpodobné jako..(sakra, nic tak nepravděpodobného mě nenapadá). U Drivera je to vyřešeno lépe. Můžete zde porážet značky nebo odpadkové koše, ale při nárazu do semaforu se semafor lehce otřese a auto je na <censored>. Bod Driver. Oni to vůbec v MM s tím poškozením nevychytali. Auto je rozděleno do několika zón (přední sklo, zadní sklo, kapota) a po nárazu se, s ohledem na prudkost a směr, změní textura na daném místě. No nic moc. U Drivera je reálně simulováno poškození auta na jeho částech a má vliv na jeho jízdní vlastnosti, autoři si s tím vyhráli až do takových detailů, že vám svítí jedno světlo atp. = bod.

Smyk: No comment.

Moje poklička.

Replay: Zde si můžete stříhat své filmečky.

spíše akční a MM se kloní spíše do řad simulátorů.“



Zaráží mne, s jakými maličkostmi si dali oba vývojové týmy práci. Se serepetičkami je na tom lépe MM (bod). Při hraní je velice milé, že když narazíte do odpadkového koše, začnou z něho vylétávat odpadky, ze schránek vypadávají dopisy atd. U Drivera zase blikají autům blinkry při zabočování atp. Když už jsme u silničního provozu, zase to v MM odflákli. Auta se chovají z dálky docela inteligentně, ale běda když se k nim přiblížíte! Řidiči kolem vás začnou šílet, narážejí do sebe, začnou vjíždět do protisměru atd. Dochází to až tak daleko, že když stojíte na křižovatce na červenou, a potom se rozjedete a podíváte se za sebe uvidíte hromadnou nehodu jako z nějakého akčního filmu. Řidiči jsou v MM celkově velice zákeřní, zvláště na dálnici. Počítejte s tím, že pokud jedete rychleji než nějaké jiné auto, je 40% pravděpodobnost, že vám tam vjede. U Drivera jsou auta na docela solidní úrovni, tj. svévolně nezpůsobují dopravní nehody a vás dokonale ignorují (bod Driver).

Dalším zádrhelem u MM je policie. Sice v MM nehraje takovou roli jako v Driverovi, ale i přesto by tam nemusela být jenom na ozdobu. AI opravdu veškerá žádná. Policajti jsou tak tupí, že pokud zastavíte, zastaví taky a koukají na vás, IQ tykve. A navíc vás evidentně nemají rádi, protože, jakmile vás uvidí, už vás začnou „pronásledovat“. Driverovská policie je pravý opak poldů z MM. Jsou relativně inteligentní a v přesile, smrtelná kombinace (s policií na hard, už jsou opravdu problémy). Také vás nezačnou honit jen tak od vidění, tedy pokud nemáte žádné „felony“, ale opravdu až když uděláte nějaký přestupek. Přestupků v Driverovi je hned několik, rychlou jízdou počínaje, přes jízdu v protisměru, na červenou nebo bourání do aut, až po nezastavení na stopce. Prostě skvělé = bod. Takže celkové shrnutí. Driver vs. MM po druhém kole 7:4.

Zvuk

Musím uznat, že u obu her jsou zvukové efekty na vysoké úrovni. V Driverovi jsou ale ještě na trochu vyšší než u MM. Tedy abych to uvedl na pravou míru. Jako u většiny věcí jsou v MM zvuky vašeho auta bezkonkurenční (bod), ale tím to zase hasne. Ostatní auta sice hezky vrčí, sem tam zatroubí a nic z toho, nějaký náznak 3D zvuku ani omylem i to stereo, které autoři předvedli, je takové divné. Driver má sice zvuk auta, jako když se vaří voda na kafe, ale to je možná způsobeno tím, že zvuky přichází jakoby zpoza auta (absence možnosti jízdy „z vozu“). Zvuky ostatních aut jsou v Driverovi kvalitně udělané. Když vás míjejí a vy jedete po poněkud nesprávné straně vozovky, troubí na vás, což působí velice dobře (point). Při honičkách s policií jsou sirény také kvalitně udělané. Na rozdíl od MM v Driverovi přesně poznáte, kde se inkriminované policejní auto právě nachází a odhadnete celkem přesně i vzdálenost. Tedy pokud vlastníte takovou malou kartičku s nápisem SB Live! a čtyři repráčky. Driver nabízí možnosti nastavení zvuku jako Dolby Surround a 3D zvuk (bod), o čemž se MM může jedině zdát. Celkový zvukový dojem má jednoznačně lepší Driver. Skóre je 9:5 ve prospěch Drivera.

Multiplayer

Zde bohužel musím podotknout, že na nás pařany s více počítači v síti, autoři obou her lehce pozapomněli. Driver

DRIVER

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Automobilový závod. **Vývoj / distributor:** GT Interactive / Reflection. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** D3D, OpenGL, Glide, 3DFX, force feedback volant. **Minimum:** Pentium II, 32 MB RAM, 8 MB grafické paměti, D3D. **Doporučeno:** Pentium II 333, 64 MB RAM, 32 MB grafické paměti, nebo 3DFX, SB Live. **Nejlepší podobné hry:** Midtown Madness (90 %). **Pro:** Příběh, grafika. **Proti:** Nemá interiér automobilů, nemá multiplayer. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 94 %**

Úvodní průlet kamery před zahájením mise.

Když začnou policajti táhnout na jih, začíná zima.

Testy v garáži.

Osamělý jezdec – knight rider.

neobsahuje multiplayer vůbec, což je velké mínus, kazící celkovou vizáž tak dobré hry, jakou Driver bezesporu je. Multiplayer v MM sice je, umožňuje propojení po čemkoliv, na co si právě vzpomenete (IPX/SPX, TCP/IP, Internet, Modem, Sériový kabel) (bod), ale provedení nic moc. Je zde sice nová, celkem zábavná možnost hry „Cops and robbers", což je hra na policajty a na zloděje. Hra náhodně ve městě vygeneruje zlato a vaším úkolem je odvézt zlato šéfovi mafie (zloději) nebo ho vrátit do banky, případně zadržet zloděje (policie). V takových pěti, šesti je to neskutečná sranda. Bohužel jediné, co v multiplayeru chybí je silniční provoz, takže tím hra ztrácí onu atraktivitu a moc dlouho vás v multiplayeru bavit nebude. Zde tedy boduje pouze MM. Výsledek po srovnávacím kole číslo 4 je 9:6 stále pro Driver.

Herní módy

U MM je hlavním herním režimem Checkpoint race, zatímco u Drivera je to Undercover, neboli kampaň. Mimo těchto herních režimů nabízí obě hry několik dalších možností zábavy. Zde má opět Driver navrch, neboť herních módů nabízí o něco více než MM. MM má mimo výše uvedených Checkpoint races, což jsou závody po městě, ve kterých musíte projet všechny Checkpointy a projet cílem, ještě Blitz race, Circuit race a Cruise. Circuit race jsou relativně nezábavné (relativně nezábavné znamená, že si to zahrajete jednou a potom už vás to nebude bavit) závody. Je to jízda po vyhrazené trati, bez chodců a silničního provozu. Pouze s oponenty. O něco zábavnější jsou Blitz races. V těchto závodech máte za úkol projet všemi checkpointy ve stanoveném časovém limitu. Cruise je pro ty, kteří si chtějí jen tak jezdit po městě bez nějakého cíle. Driver má, jak již bylo řečeno, hlavní část postavenou na kampani, ve které plníte více či méně zábavné a obtížné mise, které na sebe navazují v jakémsi takémsi příběhu. Tyto mise jsou prokládány velice kvalitními cinematickými sekvencemi, které dokreslují atmosféru a vysvětlují některé další úkoly. Mimo to si můžete zajezdit ještě Take a ride, což je obdoba Cruise. Své schopnosti si můžete vyzkoušet v tréninku (training), kde sledujete ghost car řízené počítačem, které se snaží vás naučit jezdit například po kluzké vozovce, slalom nebo něco podobného. Další možností je Pursuit. V pursuitu se stáváte na několik málo minut „policistou" a honíte auto, které musíte v časovém limitu zničit. V Getaway se stáváte oním pronásledovaným autem a snaží se vás zlikvidovat policie. Obdobou Circuit race v MM je Cross town checkpoint, což je jízda podle checkpointů, které jsou někdy velice fikaně schované (v garáži, za plotem, v nenápadných uličkách) a hledat je docela sranda. Další možností, kterou si můžete zvolit je Trail blazer, což je porážení zelených kuželů. Za každý poražený kužel dostanete vteřinku navíc. Velice zábavná možnost je Survival. V této volbě po vás jde celý policejní sbor a snaží se zrušit vaše auto. Celkem psina. Carnage je jakousi obdobou starého Destruction derby. V časovém limitu se snažíte nahrabat co nejvíce bodů za damage ostatních aut. Poslední volbou je Dirt track. Zde se ocitnete na venkově, na pískových cestách a musíte jezdit do kolečka nebo do něčeho takového a nesmíte vyjet z cesty. Celkem náročné. Tak jak zde vidíte, na možnosti hry jednoznačně zvítězil Driver. A výsledek je 9:6.

Celkový dojem a závěr

Přestože Driver zvítězil v poměru 9:6, není MM špatnou hrou, ale bohužel (pro MM) se našla hra velice podobná a lepší, a tak muselo nutně dojít k srovnání. Celkový dojem z Drivera je velmi dobrý. Stručně řečeno hezká, zábavná a kvalitní hra. Pro fandy automobilových simulátorů, kterým jde převážně o realističnot fyzického modelu auta, bych ale spíše doporučil Midtown madness.

Na skvělou hru Midtown Driver se těší

—Michal Kratochvíl

Tak takovýhle auto bych chtěl jednou mít.

MIDTOWN MADNESS

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Snaha o realistický simulátor automobilu. **Vývoj / distributor:** Microsoft. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** Software renderer, D3D, force feedback. **Minimum:** Celeron 266, 32 MB RAM, 4 MB grafické paměti. **Doporučeno:** Pentium II 300, 64 MB RAM, 16 MB grafické paměti nebo 3DFX, SB. **Nejlepší podobné hry:** Driver (94 %). **Pro:** Vaše auto a všechno, co s ním souvisí. **Proti:** Nerealističnost poškození, melancholické město, AI. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 88 %**

SEGA RALLY

Všem, kterým koluje v žilách benzín, tímto dáváme na vědomí, že vychází nová závodní hra. A je to dobrá hra.

V očích smrt, na tachometru osmdesát. Tak to byl dědeček automobil. V očích vzrušení, na tachometru sto padesát, vpravo skála, vlevo propast. Tak to jsou závody dneška. A i těm, kteří nemají potřebné finance na nadupané vozy, je přibližuje nová hra od Segy a Empire – Sega Rally. Jedná se o hru vpravdě nevšední, svižnou i na pomalejších počítačích, o hru s úžasnou grafikou a pěknými zvuky. Jde o hru, která vezme za srdce (proto nedoporučujeme kardiakům).

Když jsem dostal tuhle hru do ruky, byl jsem trochu skeptický. Bál jsem se. Před nedávnem jsem hrál demo jiné rally hry a bylo to dost zklamání. Povím vám, co jsem čekal. Dost špatnou grafiku, hodně pomalé na mém počítači a značně zmatené. Když jsem tenhle kus nainstaloval a spustil, tak mi klesla čelist. Všechno jelo nádherně plynule i na mém počítači. Ale než se dostanu ke svým nadšeným pocitům, musím něco říct o hře.

Hra Sega Rally je o závodech aut (to jste nečekali co?). Jde o auta skoro terénní. Aut zde není tolik (asi 7), ale zato si je můžete upravovat do posledního šroubku. A zde se dostávám ke kapitole „garáž", která je velice důležitou součástí hry a v mnohém významem převyšuje nabídku aut. Jde o stádium hry, kdy si můžete, ale nemusíte, upravit vlastní auto. Na autě si můžete upravit skoro všechno. Brzdy, zatáčení, pérování přední i zadní, převodovku (platí pouze pro automatiku, u manuálu to nemá cenu), pneumatiky atd. Prostě všechno. A tohle všechno pak ovlivňuje, jak si vaše auto povede na trati. Dobře nastavená převodovka způsobí, že budete dobře akcelerovat, což se hodí pro úseky s množstvím zatáček. Naopak se vám to vymstí na dlouhých úsecích, kde je třeba jiného nastavení. Můžete si hrát i s pérováním. Ovlivní to, jak bude vaše auto sedět na silnici. Špatné nastavení pérování může způsobit, že budete v zatáčkách vlát jako hadr na holi. Nastavení posilovače řízení taky nepodceňujte. Vaše auto může zatočit na pětníku, nebo nemusí zatočit vůbec. Když si pak představíte rychlou zatáčku v bahně, za který by se nemusela stydět ani první velká válka, tak vám z toho vyleze fešnej smyk. Největší důraz je v Sega Rally kladen na pneumatiky. Je jich tu celkem jedenáct! Jen si představte jedenáct různých dezénů. Každý dezén (vzorek pneumatiky) se hodí na jiný druh povrchu. Je na vás, jakému dáte přednost. Někdy to bude dilema. Pokud máte 30 procent trati led a 70 sníh, můžete zvolit vzorek na sníh a risknout ten led. 70% trati pojedete jako blesk. Nebo můžete vzít vzorek na sníh i led. Neriskujete nic, ale na sněhu budete pomalejší. S obouváním svého vozu pak strávíte víc času než s obouváním vaší drahé polovičky. Proto je třeba napřed dobře prostudovat trať. Nebudu daleko od pravdy, když řeknu, že dobře připravené auto vám z poloviny vyhraje závod.

Druhým aspektem jsou kvality řidiče. Nebudu vám lhát. Není to snadná hra a vyžaduje od řidiče značnou dávku zručnosti.

Máte tu několik typů hry. Prvním je klasická arcade. Jedete zde proti jednomu závodníkovi. Ten vás ale bude pramálo zajímat, protože hlavně budete závodit s časem. Systém je vyloženě klasický. Utíká vám čas a další naberete až na příštím checkpointu. Říká se to lehce, ale zkuste si to, když polovinu závodu jedete bokem napřed. Arcade je rozdělena do dvou částí. Jedna je výše popsaný systém na jednom okruhu, druhá pak výše popsaný systém na několika po sobě jdoucích okruzích.

Druhým typem hry je "Desetiletá kampaň". Deset sezón jezdíte různé okruhy. Za vítězství v každé sezóně dostanete další auto. Čeká vás tedy celkem deset bonusových aut. Třetím typem závodu je jízda na čas. Až budete mít umělý chrup a dva kardiostimulátory, budete jezdit tohle. Jedete sami, čas vás nežere. Když chcete, můžete překonávat rekordy. Je to dobré na vyzkoušení tratí. Dalším typem hry jsou multiplayery. Jsou dva. Prvním z nich je závod na jednom počítači. Umožňuje zahrát si ve dvou na jednom počítači. Obrazovka je klasicky podélně rozdělená. Je pěkné, že i v době kdy i kojenec už má své PC firma myslela na ty, kdo mají jen jeden počítač na dvě ratolesti. Posledním typem je samozřejmě klasický multiplayer přes všechny možné i nemožné kabely, mikrovlny a podobné.

A teď se, jako obvykle, podíváme na grafiku. Grafika je naprosto uchvacující (anglický ekvivalent je - The most best). Nemohu to říct jinak. Je fakt, že auta nemají interiér, ale zato z venku jsou nádherně vymalována. Nechybí jim prostě nic. Když jsem na jednom autě viděl připevněnou náhradní pneumatiku i s úchyty, tak jsem nevěřil vlastním očím. Autoři se neomezili jen na karosérii, ze které maximálně kouká zpětné zrcátko, ale vyhráli si se vším. Od přídavných

světlometů až po zmíněné pneumatiky. Odraz okolí na autě už je dnes samozřejmostí (ale u pomalejších počítačů stále ještě zpomalující samozřejmostí). Co říct k texturám? Jsou velmi pěkné. Dokonce se i mění. To znamená, že když pojedete na trati, kde je 90 procent bahna a kousek asfaltu (ten tam asi zůstal po havárii nákladáku s asfaltem) tak nepočítejte, že do cíle dorazíte čistí. Ano, v téhle hře můžete svoje auto zašpinit, zasviňit, až zprasit. Inovace naprosto dokonalá. Postavil bych jí skoro na stejnou úroveň jako poškozování v NFS4.

Poškozování auta se tu nekoná. Jedinou skvrnou na jinak čistém grafickém štítě této podařené hry je snad obecenstvo. To je, stejně jako stromy, 2D. Přesto si toho ani moc nevšimnete. Čeho si na nich ale všimnete jsou fotografové. Na každé správné rally jsou po obou stranách dráhy fotografové a fotí. S bleskem, který neoslní, ale potěší. Kromě lidí jsou kolem dráhy i zvířata (třeba pštros). Samotnou kapitolou je replay, neboli přehrání záznamu ze závodu. Už v NFS byly replaye velmi pěkné (střídání kamer apod.). Zde se kamery tolik nestřídají, ale záběry jsou bližší. Proto replay působí mnohem dynamičtěji a realističtěji. Nádherně vykreslená auta, zabahněná a svítící, se prohánějí za dramatického střídání kamer a úhlů. Fakt pěkný.

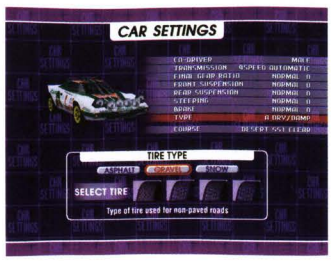
Ke zvukům třeba říci jen jedno. Jsou dobré. Zvuk řvoucího motoru je vydatný, skřípání gum na asfaltu, rachot štěrku, nebo čvachtání bahna (toho tam moc není), zvuk drceného ledu a mačkaného sněhu jsou pěkné. Asi byste to nečekali, ale zvuk řvoucího motoru dominuje. Do toho všeho se ozývá hlas neomylného navigátora, který vám říká, co vás čeká za další zatáčkou a jaká ta zatáčka vlastně bude. Upozorňuje vás i na změny povrchu (asfalt, písek, bahno). Je užitečný(á). Váš spolujezdec může být i žena, což potěší vášnivé řidičky - feministky. Mimochodem váš spolujezdec sténá, když do něčeho narazíte. Na tomto místě mi docela chybělo táhlé kvílení z druhé sedačky, když jsem na zledovatělém povrchu svodidla opouštěl jen abych se "chytil" do svodidel na druhé straně. Hra podporuje mono (hmmm), stereo a surround zvuk. Proto si majitelé surround karet vychutnají řev prostorový. Navigátorka vám v tomto případě bude šeptat pokyny pouze do jednoho ucha.

U simulátorů je třeba věnovati se i ovládání. Dobrá zpráva. Hra podporuje všechny možné druhy ovládání včetně joysticků a volantů s force feedbackem (pro majitele klávesnic s force feedbackem: vyklepejte si z klávesnice drobky). Majitelé volantů a joysticků se mohou těšit, jak svedou souboj s živelným bahnem a sněhem. Všem ostatním můžu říct, že i bez force feedbacku to bude dost těžký. Ovládání si můžete nastavit podle sebe, takže byste neměli mít problém do hry rychle zapadnout.

Tento odstavec je odstavcem hanby. I tato výtečná hra má své mouchy (rozpláclé na světlometech a na skle). Největší mouchou je čas. Už jsem se o něm zmínil dříve. Jde o čas neúprosný a rychle utíkající. V mnoha ohledech kazí dojem z celé hry. Většinou jedete klasickou rally. Na první místo se dostanete po několika závodech. Problém je v tom, že není možné se na tuto zlatou pozici nedostat a dojet na některém z posledních míst. Čas vás totiž tlačí tak, že MUSÍTE jet rychleji než ostatní, jinak kvůli času vypadnete. Ostatní vozy v tomto závodu s časem spíše překážejí, než aby s vámi soupeřili. Tohle mě hodně mrzí, protože moc rád závodím s ostatními vozy (nebo s policií jako v NFS3+, to mě baví nejvíc) a protože hrozně nerad závodím s časem. Dokonce bych řekl, že mi hodně vadí jezdit takhle na čas (o to víc mi vadil hlas, který posléze zapěl "game over"). Další chyby jsem již zmínil v odstavci s grafikou. Zde je opakovat nebudu, protože jde o chyby kosmetické a na hratelnost mají pramálo vlivu.

Co říci závěrem k této úžasné hře? Snad jen tolik, že se jedná o vynikající závodní hru s velmi pěknou grafikou a (pokud se vám nějakým cheatem podaří vypnout ten zatracenej čas) dobrou hratelností. Není to samozřejmě žádná nová etapa ve vývoji počítačových her, ani nepřináší tolik nového v etapě stávající, přesto se jedná o zábavnou hru, a takových není nikdy dost. Přeji vám hodně štěstí a zlaté medaile.

—Jirka Podroužek



Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Empire / SEGA. **Multiplayer:** Ano, dva. **Podpora:** 3D akcelerátory, všechna hejblata i s force feedbackem.
Minimum: P 200, 32 RAM, 3D akcelerátor, 150 MB HDD, 4x CD. **Doporučeno:** PII 300, 64 RAM, 32x CD, 680 MB HDD. **Nejlepší podobné hry:** NFS.
Pro: Dynamická jízda, vaše auto se špiní. **Proti:** Čas. **Grafika ★★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 85 %**

GTA 2

Yeaahh, sen všech virtuálních gangsterů je tu, ale...

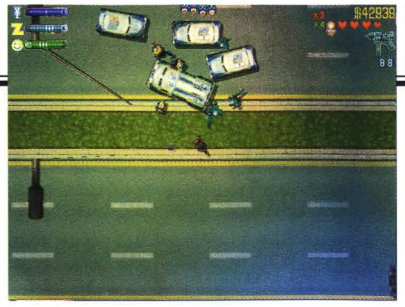
Začnu raději pěkně od začátku, aby si potom někdo nestěžoval (jak už to obvykle bývá), že něco nezná, nebo něco nepochopil. A jelikož jde o recenzi již na druhé pokračování oné předmětné hry, začnu logicky od dílu prvního.

GTA- Když tento titul zabrousil na naše disky, CD-ROMy a do našich pamětí a procesorů, zcela neočekávaně vyvolal mezi hráčstvem českým vlnu nadšení. Na svou dobu, již po stránce grafiky překonaná záležitost, zaujala hned dvěma aspekty: Za prvé hratelností. V GTA, a tím se od sebe jednotlivé díly neliší, pozorujete svého rošťáka gangsteříka seshora, což hru směřuje až do dětinsky komicsové hladiny. Městečko je plné malinkých roztomilých lidiček, domečků a autíček (s každým z nich můžete jezdit!), jako když jste si zamlada hráli v pokojíčku s angličáky. Ťu ťu ťu, ňu ňu ňu... Opak je pravdou. Smrt, zločin, vraždy a loupeže jsou v Gtáčku vaším denním chlebem. To bylo také hře zčásti vytýkáno. Pod nenápadným pláštíkem roztomilých autíček se skrývá snůška toho nejhoršího zločinu. Morální výchova však nikdy náplní počítačových her nebyla, a na druhou stranu by se v tomto směru našli i kontroverznější tituly. Ale přiznejme si, v každém z nás je kousek čertíka. Však víte, co by byl cukr bez soli, tma bez světla a tak dál... Radím však rovnou, kdo je klaďas z přesvědčení, a jako mladý byl při hře na policajty a zloděje vždycky jenom fíkus, ten ať do svého kompu radši GTA vůbec neinstaluje. Ať si moralista trousí a bába Dymáková reptá, jednička byla skvostná zábava. Jednotlivá vozidla se od sebe lišila nejen vzhledem, ale samozřejmě i rychlostí a akcelerací, i když jízdní model byl poměrně stejný. Škála zbraní dostačující, obtížnost vyhovující, nemožnost uložení pozice hru šponující. V multiplayeru totální masomlejn, konkurující nejtužším quakeovským detmačům. Zkrátka lahůdka. A druhá věc, kterou tato hra zaručeně zaujala, byl hudební doprovod ve formě audiotracků přímo na cédéčku. Mám několik přátel, kteří si vypalovačky z GTA pouštěli dokonce při jízdě ve svém reálném povozu, snažíce se navodit tu pravou atmošku. To bylo určitě nějaký tuc, tuc, tuc, řeknete si. Bylo. Ale nejen to. Soundtrack byl totiž naprosto lahodně vyváženou směsicí stylů. Přes techno, house, hip-hop, trip-hop, jungle, až třeba i k country. Zkrátka pro každého něco. Grafická stránka hry příjemná, nevybočovala z průměru, podpora 3Dfx. Po nějakém čase vyšlo ještě v dnešní době poměrně zánovní GTA London. Všichni se těšili na zbrusu novou pecku. Jaké to ale bylo zklamání. Změnilo se pouze místo konání celé show (Ameriku nahradila stará dobrá Anglie), volanty a jízdní pruhy se prohodily. Soundtrack opět bez chybičky, přibylo jen pár dalších vylepšení. Spíše add-on, nežli nová hra.

Pomalu se dostáváme do současnosti. Zvěsti o GTA2! Atmosféra graduje! Že by další datadisk ...tentokrát to prý bude celý ve Varšavě... kolovaly zvěsti. Mylné a dezinformující zvěsti. GTA2 je zcela novou hrou. Zachovává původní filozofii a herní schéma, to celé oblečené do nového kabátu stejného střihu, vycpaného novým příběhem. Tak se pohodlně usaďte, GTA2 je tu. Tramtadadááá... Dnes jsem se probudil z hybersleepu. Jen co jsem vylez na ulici, dostal od nějakýho chlápka bouchačku a pár šlupek do začátku. Ať prej najdu jeho šéfa ze Zaibatsu, snad mi dá práci... Sem v ňákym městě, vypadá jako Los Angeles, ale není to Los Angeles... Sakra, támhle na těch hodinách je datum. Rok 2013!!! Tak takhle by mohl vypadat začátek příběhu hlavního hrdiny GTA2. Děj se tentokrát odehrává v blízké budoucnosti, v temné apokalyptické vizi. Zamlžené ulice ozářené neony křižují těžká auta a po zuby ozbrojené policejní hlídky. Všechno ovládají pouliční gangy a konsorcia, zabývající se výrobou a distribucí drog nebo zbraní. Metropole jako vystřižená z románů Wiliama Gibsona. Auta modelem připomínají americké křižníky silnic z 50. let, avšak střižené futuristickou linií. Plně 3D akcelerovaná grafika je o hodně podrobnější a lépe vystihuje atmosféru hry, než v dílech předchozích. Zejména zpracování všech světelných efektů je precizní – pouliční osvětlení, majáky aut apod. To vše je jako v realitě. Hudební doprovod opět tvoří směska stylů – standardně na vysoké úrovni, stejně jako zvukové efekty. Třeba hluk motoru kamionu je tak realistický, že stačí přivřít oči a rázem uháníte po Route 66 v nablýštěném Kenworthu. Za vizuální a zvukovou stránkou však ani v nejmenším nezaostává obsah. Ve hře figuruje celkem sedm gangů, pro které můžete pracovat. Přes ruské emigranty, japonskou jakuzu, nadnárodní drogové Zaibatsu, až ke klasickým

Jé, promiň šerife, já nechtěl.

BUUMM



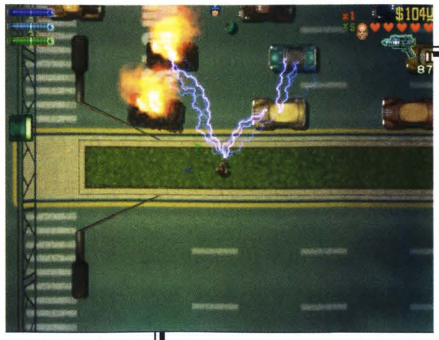
Tak šup, šup jdeme běhat.

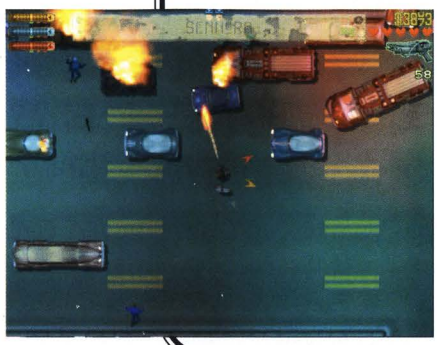
Teď si budu muset od šerifa půjčit povoz, stejně už ho nepotřebuje.. ha, ha.

Nezačínejte si se mnou!

pouličním rváčům. U každého gangu získáváte podle kvality realizace zadané práce respekt, z jehož velikosti se odvozuje lukrativnost nabízených džobů (tfuj, to byla ale věta). Jednoduše řečeno, čím víc makáte, tím lépe se máte. Normálka. Rozsáhlý souhrn zaměstnání je k dispozici, a sami budete překvapeni, co všechno je možné ve hře dělat. (Nepočítám takovou rutinu, jako jsou vraždy na objednávku, nebo čistka v řadách sousedního gangu.) Rozmanitost a lepší zpracování jednotlivých úkolů zvedá hratelnost, dovolil bych si říci, skoro až do oblačných výšin. V sortimentu zbraní se druhý díl také vylepšil, ale nijak podstatně. S protonovým dezintegrátorem se zřejmě nesetkáte. Kvéry je však také možné obtěžkat samotné vaše vozidlo, což vnáší do herní taktiky nové možnosti. Takový dobře vyzbrojený, nablýskaný bourák... hmm... zkrátka mňam mňam. To to potom sviští... Nádherné jsou zejména exploze aut a budov po útoku těžšími zbraněmi. Hotový ohňostroj. Bohužel i bezpečnostní složky doznaly změn. Dělí se na čtyři úrovně, podle závažnosti zásahu. Když budete hodně zlobit, tak se nedivte, až najednou přisviští místo normálních poldíků S.W.A.T. dodávka a v ní horda masérů v neprůstřelkách. V horším případě vás budou chtít dostat agenti CIA nebo dokonce těžce vyzbrojené armádní jednotky. Naštěstí přidali tvůrci možnost uložení pozice a to velice originálním způsobem. Máte-li uškudlených 50 000 babek a úspěšně dokončený úkol za sebou, běžte se pomodlit do kostela. Velké zlepšení je pozorovatelné i na fyzikálním a jízdním modelu všech vozidel. Počítá se s rychlostí, hmotností i setrvačností, takže dostat se v nejnevhodnější chvíli na přeplněné křižovatce do pořádného smyku není vůbec žádný problém a deformace vozidla při kolizi je ztvárněna velice realisticky. Bere se i ohled na převodovku, takže auto je na jedničku líné, nebo stále hrabe, při přibrždění do zatáčky si podřadí – zkrátka vypiplané do detailů. Podtržené pěknou grafikou a špičkovým zvukem – to vše dělá z GTA2 důstojného a velmi povedeného synáčka.

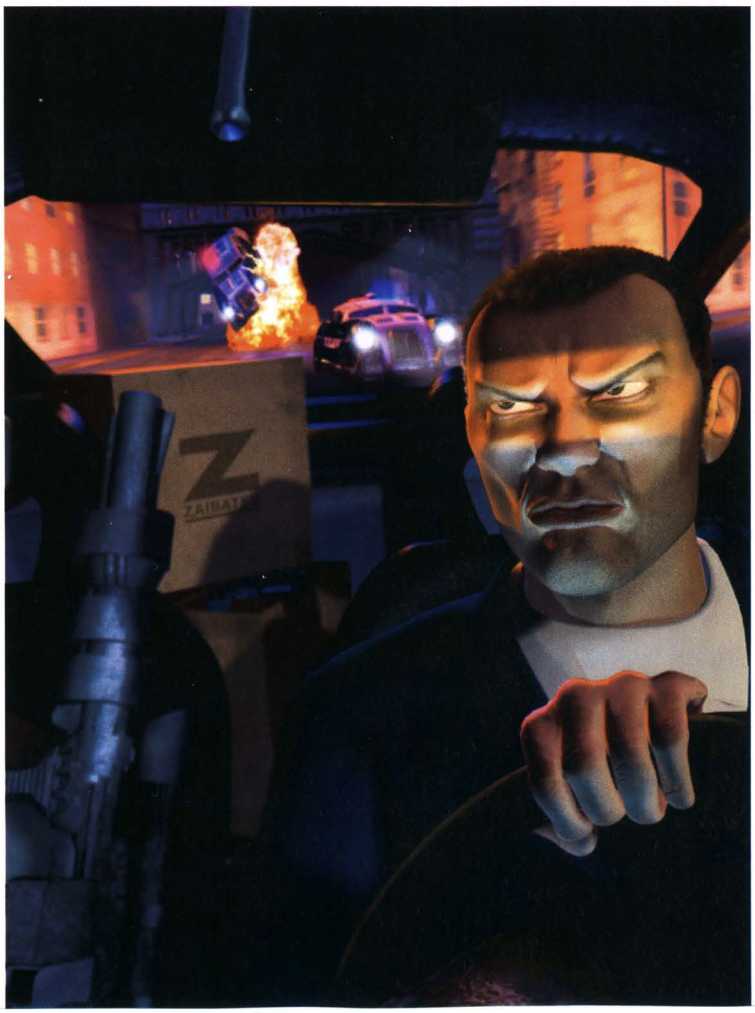
—Šimon Záruba





Neulejvat se! Ještě dvě kolečka! Nádech, výdech...

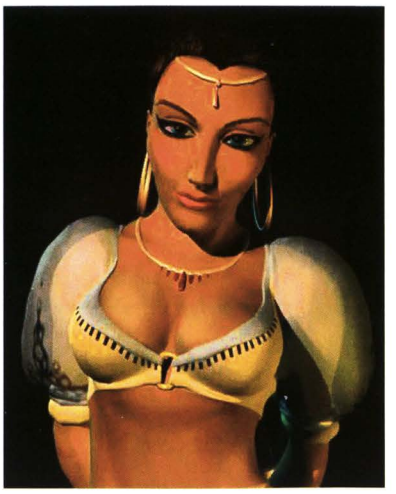
U šéfa na koberečku.



Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Akční automobilová honička. **Vývoj / distributor:** Take 2 / DMA. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace.
Minimum: P 166, 16 MB RAM, 4x CDROM. **Doporučeno:** P 200, 32 MB RAM, 32x CDROM. **Nejlepší podobné hry:** GTA I (82%).
Pro: Hratelnost a velká rozmanitost. **Proti:** Malá inteligence protivníků, jen dobrá grafika. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost: ★★★★. Celkové hodnocení: 85 %**

Prince of Persia 3D

Slavné jméno nedělá vždy dobrou hru



Za sedmero horami a sedmero pouštěmi bylo jednou jedno království, ve kterém vládl starý a moudrý sultán. A jak už to tak bývá, sultán měl překrásnou a chytrou dceru, jenž se měla právě vdávat za prince sousední země, kterého skutečně miluje. Všechno by se odehrálo tak, jak se má, nebýt zlého a žárlivého sultánova bratra Assana. Ten totiž princeznu jedné noci ze sultánova paláce unese a snaží se ji přinutit k sňatku se svým synem, ošklivým a krutým Rugnorem. To samozřejmě nemůže náš statečný princ nechat jen tak a vydává se tedy svoji milovanou osvobodit.

Co říkáte? Že jste podobný příběh už někdy slyšeli? No jistě, aby taky ne! Takovýto příběh se objevil již roku 1989, kdy byla do prodeje vypuštěna hra Prince of Persia, která je dnes všeobecně uznávaná za klasiku klasik a lze ji zařadit mezi takové tituly jako Civilization, Dungeon Master nebo Dune2. Historie této arkády však sahá ještě dál, a to až do roku 1985. V těchto pohnutých časech počátku počítačového hraní, kdy většina her byla vytvářena jednou osobou a doslova na koleni, se Jordan Mechner, tehdy pětadvacetiletý student, pustil do výroby hry, která měla později otřást celým herním světem. Po jejím vydání se prodaly téměř neuvěřitelné dva milióny kopií a Prince of Persia byla převedena snad na všechny tehdejší herní platformy. V roce 1993 zaútočil Mechner znovu, když ve spolupráci s vývojovým týmem Bronderbund vytvořil již tak dlouho očekávanou dvojku – Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame. A i napodruhé se konalo vítězné tažení, jaké už jsme jednou viděli předtím. Je samozřejmostí, že takový úspěch tvůrce potěší nejen po stránce psychické, ale také přinese nějaké to uspokojení finanční, což je nepochybně v pořádku. Jenže pokud začne finanční stránka věci převyšovat nad touhou vytvořit skvělou hru, vznikají v mnoha případech už jen reklamou nafouknuté a nehratelné tituly. To byla trocha teorie a nyní se podívejme, jak to dopadlo ve skutečnosti. Autoři si tedy řekli, vyšlo to již dvakrát, tak proč to nezkusit potřetí, ve velkém stylu, s pořádnou reklamou a v již populárním 3D provedení. A tak se nám tedy ve 3D kabátku objevuje již třetí pokračování. Otázkou je, zda bude i tentokrát tak skvělé jako dva předchozí díly. Musím bohužel říci, že nebude. A proč? To se hned dozvíte.

Ačkoliv nová PoP je vyvedena ve 3D, celková struktura jednotlivých úrovní připomíná spíše strukturu předešlých dvou arkád. Snad téměř všechna akce probíhá v imaginárním arabském paláci, který bohužel postrádá jakoukoli vnitřní logiku a všechny místnosti jsou vytvořeny za jediným účelem, kterým je vaše likvidace. Nevyhnete se bezmyšlenkovitému postupu stále vpřed s nulovou možností nějakého výběru. Samotný vzhled jednotlivých místností je ubohý oproti dnešnímu standartu v tomto žánru her. Jako příklad opravdové profesionality, co se týče struktury a vzhledu, bych uvedl výborně vytvořené prostory v nedávno vydaném Shadowmanovi. To, co však uvidíte v PoP3D, je bída s nouzí.

Přestože nám autoři naslibovali spojení prvků akce a adventure, logických úkolů je ve hře poskromnu a většinou jde spíše o úkoly nelogické, které těžko mohou být označovány jako prvky adventure. Nebo snad považujete rozbíjení truhličky v místní mučírně, abyste získali náramek ukrytý uvnitř, za dostatečně obtížný a zároveň rozumný úkol? Možná kdyby takových jednoduchých puzzlů bylo víc a ne pouze jeden na celý level hry, dalo by se nad tím případně přivřít oko, ale takto jen těžko. Dalším příkladem stupidity, který nelze brát jako nějaký logický úkol, je šplhání na neskutečně vysoko umístěnou a téměř nedostupnou plošinku, která je chráněna soustavou přihlouplých pastí. A to všechno jen proto, abyste strážce, jenž plošinku obývá, shodili dolů a sebrali jeho luk. Opravdu by mě zajímalo, jak se tam ten strážce vůbec dostal, že by tam žil již od narození? A takovýchto poťouchlých záležitostí je tu bohužel víc. Další kámen úrazu jsou vaši nepřátelé, jejichž inteligence a schopnosti jsou menší, než jakými disponuje slušně vycvičená krysa. Kromě toho, že nedokáží vyjít po schodech, se také často zasekávají ve dveřích. A aby toho nebylo málo, jednou za čas se jim dokonce během boje něco semele v jejich ubohoučkém mozečku, což zapříčiní, že na

„Princ má dobrý děj a skvělou historii...“

Musím se oprášit, abych se princezně líbil.

Myslíte, že může bedna viset ve vzduchu? Já tedy ne!

Přeji vám pěkný a ničím nerušený let, pane strážce.

„...jeho budoucnost je poněkud nejistá.“

nějakou chvíli jsou jaksi v transu, a nejsou pak už schopni dělat absolutně nic. Jejich poslední, ale také velmi podstatný problém je krátkozrakost, poněvadž jestli jim nezačnete pobíhat doslova u nosu pravděpodobně si vás vůbec nevšimnou. A pokud se přece jenom dostanete do nějaké té šarvátky, není se čeho obávat, protože na jejich likvidaci vám většinou bude stačit zuřivé a chaotické mačkání všech tří útočný kláves najednou, čímž se vám kupodivu také podaří vytvořit neuvěřitelně zajímavé šermířské kombinace. Ačkoliv tedy princ v boji máchá mečem jako blázen a protivníkovi by zřejmě nezůstala k tělu připevněna ani jedna z jeho končetin, nakonec se nestane zhola nic. Nepřítel se jen tak klidně skácí na zem a konec. Žádná krev, žádný maso, no prostě nic. Nechci podporovat násilí ve hrách, ale tohle přece není normální.

Co je však na hře nejhorší a co nejvíce ovlivnilo její špatné hodnocení je příšerné ovládání a vlastnost, kterou bych nazval svižnost hry, avšak v případě PoP3D jde spíše o lenost hry. Pohyby hlavního hrdiny připomínají více chování zmateného důchodce bojujícího o místo v MHD než ladné a mrštné pohyby zkušeného válečníka. Jakýkoliv sebemenší obrat je doprovázen zničujícím čekáním na to, až postavička daný manévr vykoná a přitom ještě musíte doufat, že neuskuteční nějaký ten pohyb navíc. Párkrát se mi totiž přihodilo, že se princ začal jaksi chaoticky pohybovat sám od sebe, což se stává obzvláště nepříjemným, když se pracně vyškrábete na nějaké vyvýšené místo a on potom udělá krok vzad. Ve hře se povaluje plno hojivých lektvarů, a jestli svému hrdinovi přikážete, aby jeden z nich vypil, zřejmě to bude poslední kapka vaší trpělivosti. Protože takováto operace je doprovázena další stupidní animací a zabere neskutečně dlouhou dobu, klidně si mezitím můžete dojít třeba na záchod. Podobný problém nastává také při střeleckých soubojích, kdy celá záležitost připomíná spíše námořní bitvu z rusko-japonské války. To znamená, že obě znepřátelené strany desítky minut nabíjí, aby potom protivníka vůbec netrefily.

Snad jediným přijatelným faktorem by se na první pohled nebo spíše poslech mohla zdát hudba, která docela zapadá do prostředí arabského paláce a chvilkami připomíná seriál o Xeně válečnici. Nicméně brzy zjistíte, že je to stále ta samá melodie dokola a k nějaké změně dochází jen během soubojů. Zvuků ve hře je pramálo a navíc ty, které tam jsou, působí dost uboze až amatérsky. Je to jistě smutné, že se PoP3D nedá prohlásit za skvělou hru, která by se mohla zařadit mezi své vynikající předchůdce. Ale snad to alespoň přinutí výrobce, aby se zamysleli a uvědomili si, že slavné jméno nemusí vždy bezpodmínečně dělat dobrou hru. A pokud patříte mezi fanoušky série princů, kteří se na trojku opravdu těšili, je mi velmi líto, že jsem vás nemohl potěšit lepším hodnocením. Ale uznejte, proč hrát hru, která by možná mohla mít úspěch před třemi lety, když tu dnes máme na výběr mnoho zajímavějších a lákavějších titulů.

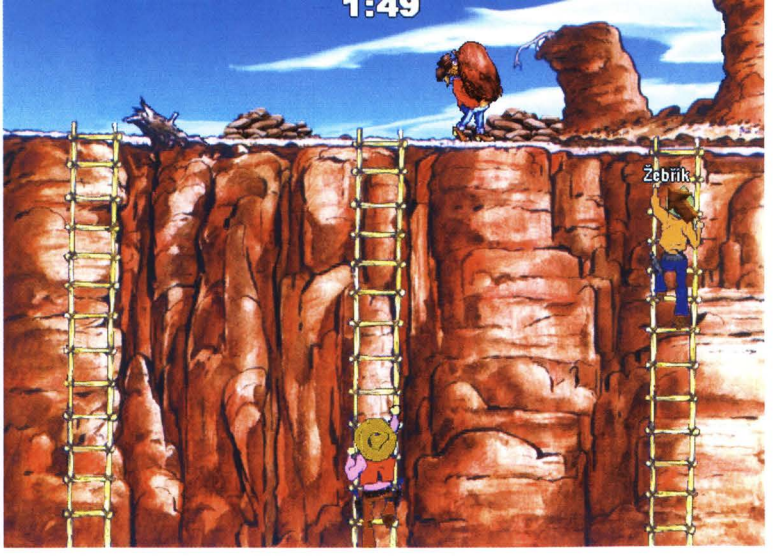
—Jan Filip

Takový meč je bezva věcička, ve většině her s ním můžete upravovat vzhled nepřátel. Ale v PoP3D bohužel ne.

Uf, to bylo sakra blízko!

Šmik, šmik. Pozor na hlavu!

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** 3D akční adventura. **Firma:** Bronderbund / Red Orb. **Multiplayer:** ne. **Podpora:** Direct3D, 3Dfx.
Minimum: P 200, 32 MB RAM, 2x CD-ROM, 60 MB HDD. **Doporučeno:** P 233, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, 3D akcelerátor.
Pro: Hudba. **Proti:** Nepřesné ovládání, grafika, konec dobrých časů POP. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 50 %**

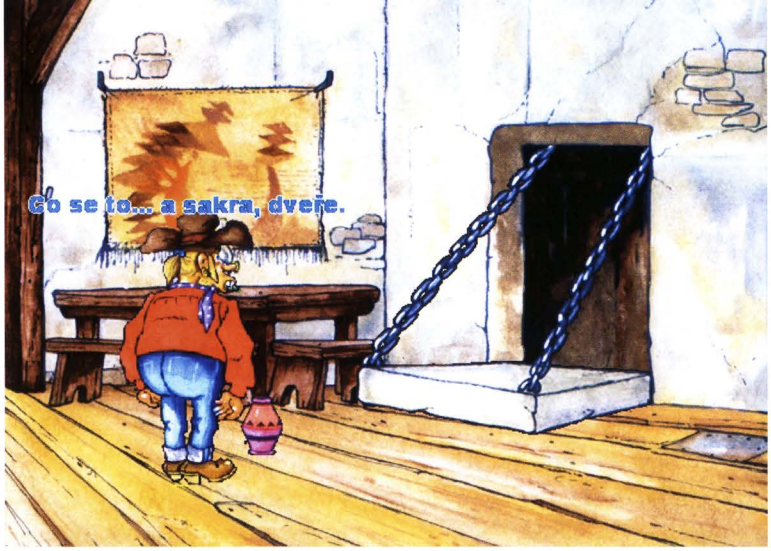


HORKÉ LÉTO 2

AČKOLI LÉTO REÁLNÉ, TEDY TO ZA OKNEM, NEDÁVNO SKONČILO, OPAKUJE SE SITUACE Z PŘEDMINULÉHO ROKU, KDY K NÁM UPROSTŘED NEVLÍDNÉHO, SYCHRAVÉHO A VŮBEC NEPŘÍJEMNÉHO POČASÍ VNIKLA VESELÁ ČESKÁ ADVENTURA S OPRAVDU DRZÝM NÁZVEM HORKÉ LÉTO. HISTORIE SE OPAKUJE, HORKÉ LÉTO JE TU ZAS, JENOM MÁ TENTOKRÁT ZA SEBOU ČÍSLOVKU 2.

Hra Horké léto 2 byla českým hráčským publikem očekávána značně netrpělivě, už proto, že první díl se stal zejména díky skvělému dabingu hitem a okupoval dlouhé měsíce první příčky žebříčků prodejnosti (než byl vystřídán jinou českou adventurou, Poldou). I my v redakci jsme se na Hl2 těšili, a i když jsme věděli, že druhý díl bude úplně jiný než první, s profesionální grafikou a snad ještě lepším namluvením, takovou kvalitu jsme doopravdy nečekali.
Honza Majer je obyčejný kluk. Nebo alespoň býval, snažil se nám to přece namluvit v úvodu k prvnímu dílu. Pak ale prožil hromadu všemožných dobrodružství (ostrov lidojedů, bitka s mafiány, a pár dalších věcí) a stal se z něj ostřílený hrdina bez bázně a hany (no... bez bázně určitě, tím druhým si už nejsem tak jist).
Horké léto 2 se odehrává někde úplně jinde někdy úplně jindy a jedinou spojnici s minulým dílem tvoří tedy jen postava Honzy Majera, hlavního hrdiny, který od minula zestárl, ztloustl a dostal klobouk.

Proč zrovna klobouk, ptáte se? No, klobouk proto, že v námořnické čepici by mezi indiány vypadal fakt divně... Aha, asi by to chtělo vysvětlit. Tak jo. Šaman indiánského kmene Hatanapalatů Orlí Tě-Péro (podivného jména si nevšímejte, ve hře takových potkáte...) má starosti. Jako každý rok přepadl vesnici nebohých rudokožců zlotřilý Jednooký Dingo a ukradl, co mohl, tentokrát je ale situace vážná – kromě stanů, jedné mrtvoly, totemu a pár dalších maličkostí zmizel totiž Purpurový Salamandr. A to je katastrofa. Purpurový Salamandr je drahokam. Drahokam nesmírné ceny a nesmírného významu – jen on ochraňuje indiány před válkou a nemocemi, jen on pomáhá indiánům přežít třeskuté zimy a horká léta. A teď je pryč. A protože mezi indiány není nikdo natolik schopný, aby se mohl po stopách Jednookého Dinga vydat, sahá šaman k poslednímu zoufalému kroku a začíná kouzlit, aby vyvolal z časů, které teprve přijdou, hrdinu, mužného a statného, který padoucha vypátrá a drahokam indiánům vrátí. No, nebudeme to natahovat, něco se někde zvrtne a z nebe přímo do šamanova extravagantního stanu spadne místo intelektuálního kulturisty někdo úplně jiný. Honza Majer. Šaman ho chce sice nejprve obětovat rudým bohům (že by měli autoři na mysli soudruhy z Kremlu?), Majer ho ale přesvědčí, aby tak nečinil a vyslal na nebezpečnou misi jeho. Protože Tě-Péru kouzelné síly stejně došly, souhlasí. A vy nyní stojíte se staronovým hrdinou na začátku nového dobrodružství.
Horké léto 2 se celé odehrává na Divokém západě ve druhé polovině minulého století. Je rozděleno do několika pomyslných částí, přičemž části jsou od sebe odděleny jak opticky (prostředím), tak dějově. Hrajete tedy vlastně spíš několik malých nezávislých adventur než jednu dlouhou. To je určitě dobrý přístup (podobný byl například i v Broken Swordu), neboť nejste nuceni přemýšlet až příliš dopředu, nemusíte hledat souvislosti mezi něčím, co jste dělali před mnoha hodinami a něčím, co děláte teď a celkově také hra působí celistvějším dojmem. Co se týče zmíněných prostředí, kromě indiánské vesnice, ve které začínáte, navštívíte i typické kovbojské městečko (s typickým barmanem, typickým hrobníkem a netypickým prodavačem v kiosku za ním), poušť, skály a na konci dokonce i podzemí a krápníkové jeskyně. Hrou se vine, tak trochu na pozadí, poměrně zajímavý příběh lehce mystického charakteru, ale v dešti úkolů, logických hádanek a zapeklitých problémů si ho možná ani pořádně nevšimnete.
Už jsme o věcech okolo mluvili dost dlouho, je tedy nejvyšší čas vrhnout se na samotnou hru a rozpitvat jí do všech detailů.
Z technologického hlediska není co vytknout – klasické SVGA rozlišení (tedy žádný archaický výstřelek, jako byl Posel Bohů), hodně barev, stereo ozvučení. Co je třeba vypíchnout, je paralaxní scrolling, který pořád ještě není u 2D adventur úplně běžnou záležitostí. Paralaxní scrolling znamená, že jsou některé herní lokace „širší“ než vaše obrazovka, a tak jak hrdina jde, posouvá se obraz spolu s ním. To slůvko paralaxní označuje, že se celý obraz neposouvá stejnou rychlostí, ale podle vzdálenosti od pomyslné „kamery“, tedy popředí rychleji, pozadí pomaleji. Ve výsledku pak vzniká zajímavý 3D efekt, který je sice vlastně podfuk, ale kouká se na to moc hezky. Určitým unikátem je počet scrollujících rovin – většinou bývají dvě, my jsme jich v jedné obrazovce napočítali i pět.
Na obrazovce nemáte kromě kurzoru žádné ovládací prvky, menu vyjede až po stisku ESC a chcete-li se pokochat hezkým inventářem, musíte najet kurzorem ke spodu obrazovky. Jinak všechno ovládáte standardně dvěma tlačítky myši (pravé prozkoumává, levé sbírá, používá atd.) a kdykoli můžete uložit pozici (vlastně kdykoliv ne, ale o tom později).
A teď už konečně k tomu, jak to vypadá. Nádherně. První, co vás praští do očí... vlastně ne... první vás totiž něco praští do uší – hudba. Už úvodní skladba, která hraje u jakoby filmových titulků na začátku, je vynikající a později ve hře uslyšíte skvělé hudby ještě mnohem více, proto ji určitě nevypínejte.



Hudba se navíc automaticky ztlumuje při rozhovorech, takže nikdy neruší a je doopravdy nápaditá a do westernového prostředí padne jako ulitá.
Druhým divem, který vás zaujme hned, jak se pokocháte úvodní skladbou a pustíte hru, je grafika. Taková grafika v české hře ještě nebyla. Na svědomí ji má známý malíř Jan Štěpánek (autor mnoha comiksů) a vypadá doopravdy nádherně. Někomu možná nemusí přesně vyhovovat její styl, je totiž celá kreslená ručně a do počítače jen skenovaná, ale většina lidí bude asi nad míru spokojena. Pozadí každé lokace má svůj vlastní ráz, všechno hýří barvami a grafickými nápady a místo zbylo i na spoustu vtípků a legrácek. Další kapitolou samou pro sebe jsou postavy nebo spíše karikatury postav. Snad kromě hlavní ženské hrdinky (a jedné cestující hráčky pokeru) je každá figura něčím zvláštní, něčím ujetá. Indián, sedící nad propastí, permanentně pelichá, s šamanem nebudete kromě intra mluvit jinak než skrz jeho meditaci atd.
Od postav je už jen krůček k zázraku třetímu, kterým je dabing. Pochopitelně, tady každý čekal, že dabing bude kvalitní a můžeme vás uklidnit – je tomu skutečně tak. Zdeňku Izerovi přišla tentokrát výpomoc v podobě Miluše Bittnerové, která namluvila některé ženské postavy (všimněte si slůvka „některé“, nejlepší hlasy mají jednoznačně ty ženštiny, které namlouval Izer, na druhou stranu nutno uznat, že ke křehké dcerce bývalého šerifa (fakt kočka), by se jeho ječák příliš nehodil). Izer hraje prim, Izer všechno drží, Izer odvedl zase jednou perfektní práci. Ke každé postavě se hlas, propůjčený tímto předním imitátorem, naprosto skvěle hodí a i z přednesu a celkového pojetí je poznat, že se na dabing připravoval zvlášť pečlivě a nečetl tedy všechno „rovnou z papíru“, jak je běžně zvykem. Navíc jsou jeho imitační schopnosti využity doopravdy naplno, takže ve hře potkáte mnoho známých osobností, a to jak z oblasti politiky (M. Zeman jako šaman, V. Klaus jako vypravěč nebo V. Havel jako neviditelný poradce jsou doopravdy nezapomenutelní), tak kultury (nejlepší je asi Luděk Sobota v roli uštěpačného pokladního v bance). Navíc se s hlasy zřejmě počítalo už při psaní scénáře – prostě, když beduín mluví jako Felix Holzmann, máte doopravdy pocit, že by jeho roli mohl v případném filmu skutečně hrát Felix Holzmann. Škoda, že autory nenapadlo přizpůsobit hlasům i podoby jednotlivých postav, ale to už bychom asi chtěli moc.
Horké léto 2 nepatří k těm úplně nejobtížnějším hrám. Všechny akce jsou logické, resp. některé vypadají nelogicky, ale jejich logiku vám některá herní postava ráda vysvětlí. Hra je založena spíše na dialozích, což vůbec nevadí, zvlášť když jsou dialogy vtipné, skvěle namluvené a v češtině, ale logické problémy a používání věcí se také objeví. Příběh se odvíjí celkem pomalu a dá vám dost času na to, abyste se mohli bavit s postavami a zkoumat okolí, takže vám jistě neujde žádný vtípek nebo legrácka. Prostředí je komické samo o sobě a působí vlastně spíš než jako western jako parodie. Potkáte například indiánky – dvojčata, z nichž jedna je nahluchlá a druhá zřejmě němá, potkáte se s indiánem, kterého postihlo velmi podivné prokletí, s jedním kovbojem budete mluvit po celou hru skrz okno (a nikdy ho vlastně doopravdy neuvidíte), Číňan bude mluvit čínsky a prodavač divně. Nutno uznat, že se autoři doopravdy snažili a hra tedy vtipná je. Humor sice asi nedosahuje kvalit legendárních Monkey Islandů, ale to snad v našich podmínkách ani nejde. Prostě zde najdete takový pohodový český humor, místy brutální (prokletý indián), místy lehce pubertální (velbloud s průjmovým onemocněním), místy lehce trapný, ale většinou neurážející.
Už by to skoro vypadalo, že bychom mohli spět k závěrečnému shrnutí, ale není tomu tak. Ještě nás totiž čeká jedna kapitola, a to jsou hry ve hře.
Aby vám autoři celé adventurování mírně okořenili, přidali hned několik hříček a her ve hře, které vás jistě příjemně překvapí. Předně hra obsahuje kompletní hru poker.

Majer se z nudy zúčastní pokerového turnaje, ve kterém dojde i na svlékací variantu (svlékat se naštěstí nebude Majer, ale krásná Virginie)! Nevím, jakým způsobem je poker implementován, ale faktem je, že fungují všechna pokerová pravidla (tedy všechna ta, která znám), ale že jsou na druhou stranu vaši protihráči spíše slabší, a tak se u něj nezdržíte déle než dvacet minut.
Dále je tu úplně na začátku jedna už stokrát použitá paměťová hra „opakování stisknutých tlačítek“, přičemž tentokrát mačkáte klapky klavíru. Nejvíce je asi třeba vypíchnout akční scény, kdy jednak střílíte kovboje, kteří se proti vám vynořují z různých úkrytů (znáte staré Operation Wolf?), jednak shazujete bandity lezoucí po žebříku. Zvláště střílení kovbojů je velmi zábavné a užijete si ho asi pětkrát, což je jistě příjemné prolomení adventurního stereotypu. Navíc se během nich nedá ukládat.
Na závěr by to chtělo promluvit o chybách, moc jich ale není. Hra je trochu chudší na animace, zvláště Majer by si zasloužil více pohybů než jenom sbírání, mluvení a velmi občasnou zvláštní akci. Ty animace, co jsou, jsou moc pěkné, ale je jich prostě nějak málo.
O zvucích platí totéž – mohlo jich být o něco víc, ale to by možná zase rušily skvělou hudbu, tak nevím. Pro zkušené pařany by možná mohla být hra o něco obtížnější nebo delší, ale to může být jen můj dojem (hrál jsem pod tlakem redakční uzávěrky, tedy rychle). Každopádně je jisté, že klady (grafika, dabing, hudba, humor) absolutně převažují nad zápory, což je určitě to hlavní. Horké léto 2 je jednoznačně nejlepší česká adventura současnosti a zřejmě i nejlepší česká hra vůbec, uvidíme, jak si s hozenou rukavicí poradí Polda 2.

—Jirka Panák

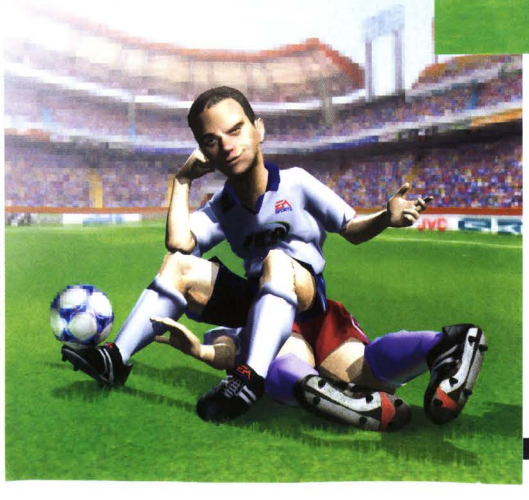
Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Adventura. **Vývoj / distributor:** JRC. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Není.
Minimum: P 166, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 2 MB HDD. **Doporučeno:** P 233, 32 MB RAM, 16x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Horké léto (79%), Polda (72%)
Pro: Kvalitní grafické zpracování, hry ve hře, dabing od Izéra. **Proti:** Mohlo by být více animací. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 88 %**

FIFA

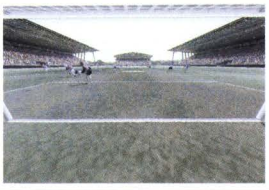
Nová pokračování série NHL a FIFA jsou každoročně dvěma nejočekávanějšími tituly mezi sportovními hrami. NHL 2000 už spatřila světlo světa, na poslední FIFU v tomto století jsme si museli počkat do listopadu. Na otázku, zda to čekání stálo za to, by vám měla dát odpověď tato recenze.

Vydání plné verze předcházelo vydání desítek screenshotů, trailerů, videí, artworků a materiálů, které samozřejmě nešetřily superlativy. Změnit se mělo téměř všechno. Audiovizuální zpracování, menu, statistiky, vytváření hráčů, ovládání, komentář... Přípravy se nesly v duchu „sportovní hry se díky technickému pokroku stále více přibližují realitě, ovšem nikde není psáno, že matematicky přesné modely pohybující se po realistických trajektoriích jsou garantem dobré zábavy." Záměrem tvůrců bylo proto pokračování vytvořit simulaci dostatečně blízkou skutečnosti při zachování maximálního komfortu ovládání a jednoduchosti, s jakou se ve hře budeme orientovat.

Co se zpracování týče, určitě nelhali. Letošním modelem pro snímání pohybů byl anglický reprezentant Sol Campbell a spolu počítačovými mágy odvedl opravdu dobrou práci. Již na první pohled je vidno, že se animace hráčů vylepšily opravdu podstatně. Díky špičkovému vybavení pro motion-capturing, které EA Sports užívá, se můžeme těšit z ladně vystřižených nůžek a efektních zákroků brankářů i výlevů emocí vyloučených hráčů. Velmi pěkné je udílení karet, střídání, příprava k penaltě, hráči si navzájem pomáhají vstát... Každá postava dostala letos pod stromeček nějaký ten polygon navíc a navíc budí konečně alespoň nějaký dojem živé váhy – hráči se po nepovedené hlavičce nějaký čas sbírají ze země, mohou se vzájemně srazit, tvrdá střela do hráče jej pošle k zemi apod. Na druhou stranu měli údajně všichni fotbalisti mít odpovídající výšku a hmotnost, délku vlasů, stejně tak jako podobu, oživenou značně vylepšenou obličejovou mimikou. Nemají. Poznat hráče podle obličeje vyžaduje alespoň takovou fantazii, jakou měl Picasso, a to mluvím pouze o těch největších hvězdách. Ostatní hráči nebyli vytvářeni ani stylem „baj vočko", prostě to vypadá, že kupř. naše reprezentanty autor v životě neviděl, a vzhledem k tomu, že u některých hráčů neodpovídá ani rasa (!), tak asi ani nežije na této planetě. Pokud vás černoši v Teplicích přimějí k tomu si hráče přeeditovat, zjistíte, že předělat všechny soupisky a napravit všechny nedostatky co se týče vzhledu hráčů je práce maximálně na týden, a to ještě v primitivním editoru, který se již několik let nezměnil. (Pokud si říkáte: k čemu odpovídající míry, představte si hlavičkový souboj Jan



„Komentář je vynikající, obsahuje údajně neuvěřitelných 85 000 slov."



2000

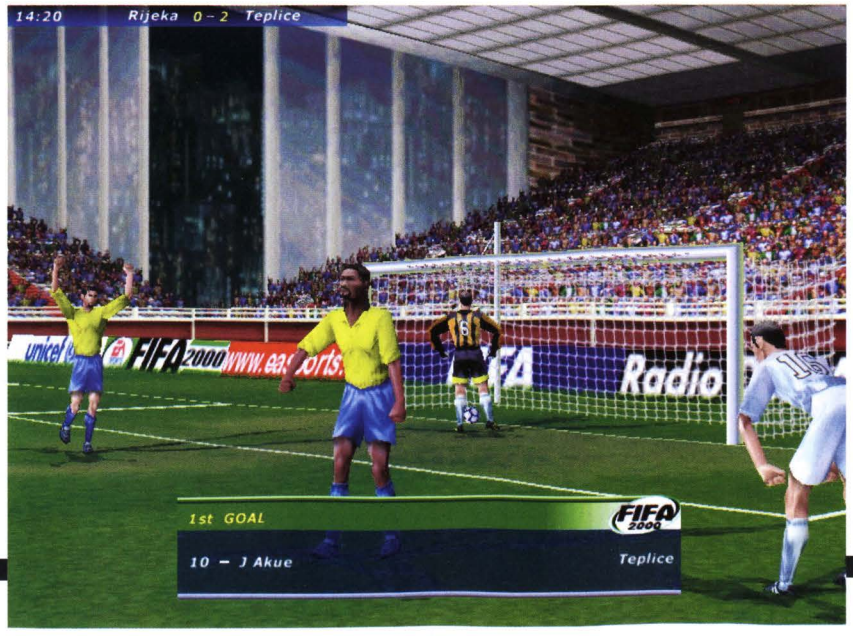
„Poznat byť i největší hvězdy podle obličeje vyžaduje alespoň takovou fantazii, jakou měl Picasso."

Koller vs. Roberto Carlos). Podobné nedostatky jsem v tak profesionální firmě, jako EA Sports, rozhodně nečekal. Překvapivě největších změn doznali fanoušci, kteří z předvedených výkonů už nejsou přilepeni k sedadlům - naopak, individuální animování je změnilo ve freneticky skandující dav, naplňující stadióny tou pravou atmosférou. Diváci jsou jedním slovem špičkoví: skandují, pískají při faulech, pěkné akce odměňují potleskem a navíc nelámou lavičky, neházejí dýmovnice a nehrají si na honěnou s policejními psy. Na fotbalové svatostánky se také dostalo a opět mohu jedině chválit. Sice jsem v Parku princů ani ve Wembley nebyl, ale, porovnávajíc s televizní obrazovkou, bych řekl, že vypadají stejně dobře jako v reálu. Nerad bych zapomněl pochválit systém kamer, který nabízí pohledy, z jakých si skutečně lze vybrat ten, který vám vyhovuje nejvíc, a nejsou jen do počtu. Vynikající je auto-replay (především pohled z konstrukce brány), naproti tomu instant replay, zejména v porovnání s tím v NHL 2000, nestojí za nic.

Další a asi také poslední věcí, které se nedá nic vytknout, jsou zvuky. Diváky a jimi vytvářenou zvukovou kulisu jsem již vychválil, zvuky hry samotné jsou již tradičně velmi kvalitní. Famózní je komentář, obsahuje údajně neuvěřitelných 85 000 slov (pro příklad: ke všeobecné státnici by měl adept přistupovat se slovní zásobou dvou tisíc slov). Sice jsem je nepočítal, ale nemám důvod informacím od EA nevěřit. Hudba je snesitelná, ale čekal bych, že bude mít spojitost s fotbalem. Titulní píseň napsal Robbie Williams. To, že tento zpěvák má rád fotbal, je všeobecně známo, a já dodám, že míč také překvapivě dobře ovládá a ve Fifě 2000 vystupuje nejen jako spoluautor soundtracku, ale i jako kolega Sola Campbella při snímání pohybů.

A nyní již ke hře samotné. K dispozici je samozřejmě trénink všech standardních situací včetně penalt (ty budete potřebovat, protože jsou odpískány tak dvě za zápas) a tréninkový zápas, ve kterém se můžete seznámit s novým systémem Direct Defence a Direct Pass (viz níže). Dále si můžete otestovat kvality jednotlivých mužstev v přátelském zápasu, zahájit sezónu nebo zkusit své štěstí na poli mezinárodním, a to jak na klubové, tak reprezentační úrovni. Zde přišel první, zato největší šok: česká reprezentace je obsažena pouze ve východoevropské lokalizaci! Druhý tým světa (dle žebříčku UEFA) nesmí chybět ani v lokalizaci pro Mars! Nevím, co k tomu dodat – škoda slov. Snad jen to, že mi autoři připravili

obrovské zklamání a dost mi svůj výtvor znechutili. „Naštěstí" jsou ve hře obsaženy alespoň české týmy hrající klubové poháry, tedy Teplice, Sparta a Slávia, abychom se však neradovali příliš, se soupiskami stvořenými prapodivnou kombinací fotbalistů současných, bývalých (až několik let nazpět, jako například Mistr ve Spartě) a neexistujících, přičemž řada hráčů prostě chybí. Kupříkladu Frýdek: v Leverkusenu není, v Teplicích není... kdepak asi je? (Ale fuj, Pepíčku!) Kromě jiných byli „opomenuti" i dlouholetí reprezentanti, jako je například Lokvenc.

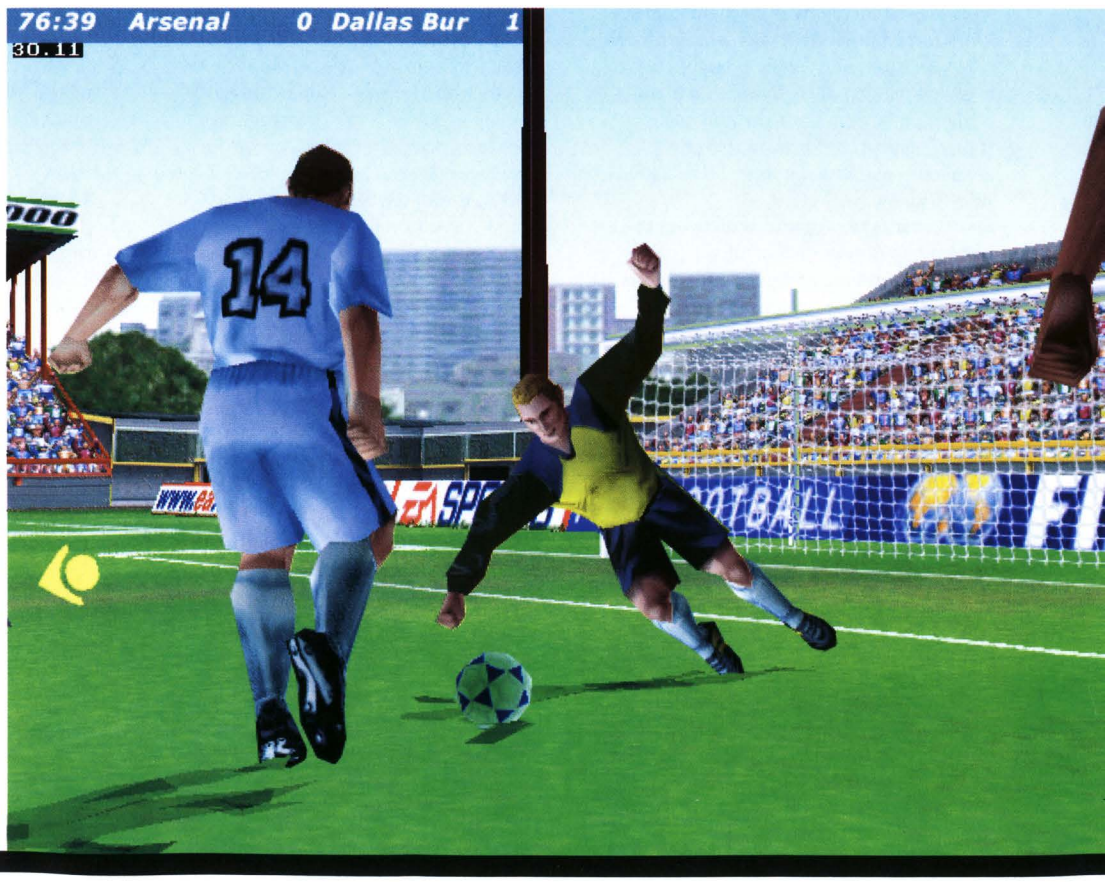


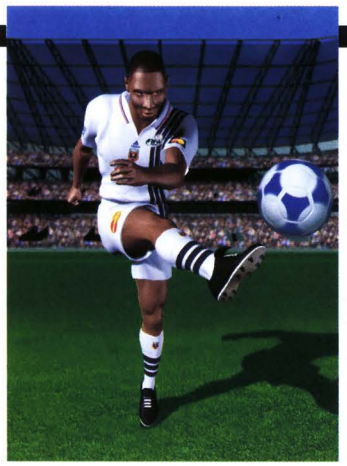
Akue v Teplicích. Trenér Pešice asi ani netuší, koho má v kádru.

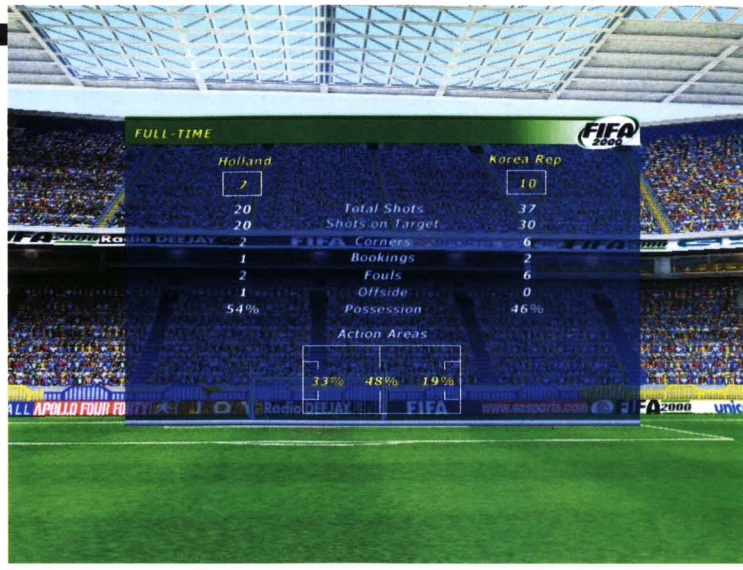
Podobně jsou ovšem „vylepšeny" i sestavy ostatních týmů, vyjma velkoklubů na úrovni Arsenalu, Barcelony apod., takže si na diskriminaci v tomto ohledu stěžovat nemůžeme. Na druhou stranu nabízí hra možnost hrát za čtyřicet nejslavnějších týmů uplynulých dekád, jako je Brazílie padesátých let nebo Cruyffův Ajax a jejich hráče můžete i nakoupit do moderních družstev.
Při volbě taktiky se i ti, kteří předchozí díly FIFY v životě neviděli, rychle zorientují. Stejně přehledné je i nastavení délky zápasu, přísnosti rozhodčího, počasí atd. Ovládání bylo oproti dílům minulým pozměněno, např. nadhození míče už není realizováno klávesou G, ale controlem, a kličky se již nedělají kombinací kláves. Pro úplnost dodám, že zřejmě v rámci tradice ovládání nelze přenastavit, nevím proč, ale na druhou stranu se už A-S-D-W kombinace stala slavnou a asi se v EA Sports považuje za rodinné stříbro. Vhodnější k ovládání je samozřejmě joypad.

Nezbývá než porovnat soupisky, taktiku, je tu úvodní hvizd a ihned se seznamujeme s další novinkou: FIFA 2000 přináší prvky, jež mají za úkol zjednodušit ovládání na úroveň „sednu a hraju". Kromě nám dobře známých kláves a kombinací přibyla možnost držet si protihráče od těla nataženou paží a pokrývat si míč tělem. Při nahrávkách se můžete rozhodnout pro málo, více či velmi riskantní pasy, rozlišené barvami. Jak dalece bylo nutno podobné opatření zavádět, ukáže až čas a ohlasy konzumentů. Podle mého názoru se sice hra zjednoduší, ale jelikož přihrávky jsou díky tomuto systému přímé, je velmi těžké přihrávat po zemi kolem svého hráče nebo míč přepustit. Pokud stojí tři spoluhráči v jedné přímce, je možné přihrát po zemi prvnímu, lobem druhému a stříleným centrem třetímu, ale těžko naopak. Ze hry se tak stává série přesných, rychlých a krátkých přihrávek, zakončené střelou. Alespoň můžu pochválit hlavičkování, které je jedním slovem vychytané: můžete hlavou přihrát vzduchem, stáhnout míč na nohu, přímo nebo lobovat, a to velmi jednoduchým způsobem. Při standardních situacích si můžete vybrat hráče, ke kterému bude míč směřován -systém DirectPass- a přihrávku uskutečnit pouhým stiskem klávesy, nebo postaru zvolit směr, sklon, faleš a sílu, což je sice složitější, ale techničtější metoda. Soupeř přirozeně neví, kam bude trestný kop, roh nebo faul zahrávat, ale má možnost vybrané místo zahustit několika bránícími hráči - systém DirectDefence. Hra samotná je svižná a zábavná, jenže...
...přichází na řadu obtížnost. FIFA 99 na

„Brankáři jsou schopni urazit vzdálenost k velkému vápnu rychlostí vetřelce."







Desetiminutové poločasy, obtížnost World Class, Korejská Rep. pod mým vedením vítězí 10:7 nad Holandskem.

střední obtížnost byla jednoduchá, zato na tu nejvyšší, pokud jste pilně netrénovali, poměrně těžká, což bylo ovšem jen a jen dobře (při vzpomínce na zápas Brazílie – Kamerun, kde jsem s Kanárky bránil hodinu dvougólový náskok, mě ještě pálí prsty). Nevím, co k tomu autory vedlo, ale zde žádná těžká obtížnost není. Při obtížnosti normal připomíná hra exhibici Real Madrid – tým z 8. F Haunspaulské ligy a má smysl jen tehdy, pokud si potřebujete vylít vztek (ale k tomu slouží jiné hry, není-liž pravda: ideální bude Soldier of Fortune). „Novinkou" oproti dílu minulému je, že i na tuto obtížnost dostanete nějaký ten gól (ovšem zhruba deseti- až třicetinásobek jich dáte), a to zejména z rohů. Při každé obtížnosti platí: pokud je roh zahrán dobře, prakticky se nedá bránit. Professional, tedy střední, je vhodná pro jednoruké invalidy a těhotné ženy. Obtížnost nejvyšší má sice do opravdu těžké hry hodně daleko, ale je velmi dobře hratelná – výhodou je, že můžete s jakkoli mizerným týmem porazit jakýkoli velkoklub, ovšem obráceně už to taková zábava není. (Rozčilovat vás asi bude nepoměr mezi brankáři, neboť zatímco gólman soupeře vám pochytá i nemožné, váš vesele pouští střely zpoza hranice velkého vápna, ale aspoň vás to vybičuje k důrazné koncovce). V porovnání s klasicky odstupňovanými hrami jde o střední nastavení. Kdyby byly obtížnosti „posunuty" o jednu dolů, tedy začínaly od professional a končily o stupeň těžší než teď, každý by si vybral. Každopádně ať si nastavíte obtížnost jakou chcete, vždy půjde o střelecké závody s výsledky připomínajícími spíše házenou a někdy i basketbal. Rozdíl je pouze v tom, že na nejlehčí vyhrajete kupř. 28:2, na střední 13:4 a na nejtěžší 10:7, bráno ovšem při desetiminutových (!) poločasech. S tím, že někdo bude hrát zápas devadesát minut, snad autoři ani nepočítali. Pomýšlet na obrannou hru, neřku-li betonování, je čirý nesmysl. Jednak je to nuda a za druhé se třemi čtyřmi přihrávkami dostanete k soupeřově vápnu a pak už asi, dovolím si odhadnout, vystřelíte (a to pak asi dáte gól). Na druhou stranu musím přiznat, že je střílet góly rozhodně zábavnější než zuřivě bránit jednogólový náskok. Jinými slovy: u hry se dobře pobavíte, jenže už to nepřipomíná fotbal. Na mysl mi opět tane požadavek vyšší obtížnosti.

Bohužel, kromě absence ČR, neuvěřitelného zmatku v soupiskách a astronomického počtu gólů obsahuje FIFA 2000 i několik dalších chyb. Spíše než AI soupeře mě přiváděli k šílenství vlastní útočníci, kteří si vytrvale stoupají za hráče; přepnout na příjemce přihrávky a jít s ním proti míči, což dělají fotbalisti už v přípravce, vyžaduje rychlost tryskomyši. Trochu divně také vypadá vybíhání brankářů, kteří jsou schopni urazit vzdálenost k velkému vápnu rychlostí vetřelce. Další vadou na kráse je selhávání zákona o neprostupnosti hmot. Je sice hezké, že rána míčem pošle hráče na trávník a aut se dá vybojovat nastřelením protihráče, ovšem poté, co útočník soupeře doslova proběhl mým brankářem a skóroval, jsem nevěřil vlastním očím. Přesvědčit se můžete na obrázcích.

O FIFĚ 2000 přemýšlejte tehdy, pokud přemýšlíte o zábavné hře se sportovní tematikou a nevadí vám poněkud arkádnější pojetí. Ačkoli je FIFA 2000 bezesporu nejlepším fotbalem na trhu, očekávání skalních fandů asi stoprocentně nesplňuje.

—Pavel Hacker

NÁZOR JINÉHO HRÁČE

FIFA 2000 je podle mého názoru ten nejlepší fotbal všech dob, avšak pro nás s nepřijatelnými absencemi či naprosto dementními chybami. Nejvíce mě zabolelo a osobně ty žrouty hamburgerů ani nechápu, že do verze pro západ nedali na soupisku Českou Republiku. To je hanba celému EA a doufám, že po našem světovém rekordu v kvalifikaci na mistrovství Evropy si to již nikdy nedovolí (až tak moc se nedivím, vždyť v Americe hrají fotbal i ženy). Další věcí, kterou bych vytknul, je obtížnost a s tím i související hratelnost hry. FIFA 2000 je bohužel pro hráče všech předchozích dílů snadná a za zápas na nejtěžší obtížnost nastřílíte i pět gólů a vám nepadne ani jeden a to i v případě, že hrajete za Faerské ostrovy proti Anglii či Brazílii. Po grafické a zvukové stránce nemám co dodat, je to nejkvalitněji provedený fotbal, který jsem kdy viděl. Škoda těch „pár" nedostatků, které se EA nevyvarovali . Jako Čech však nemohu reagovat jinak a dávám 88 %.

—Petr Zdražil

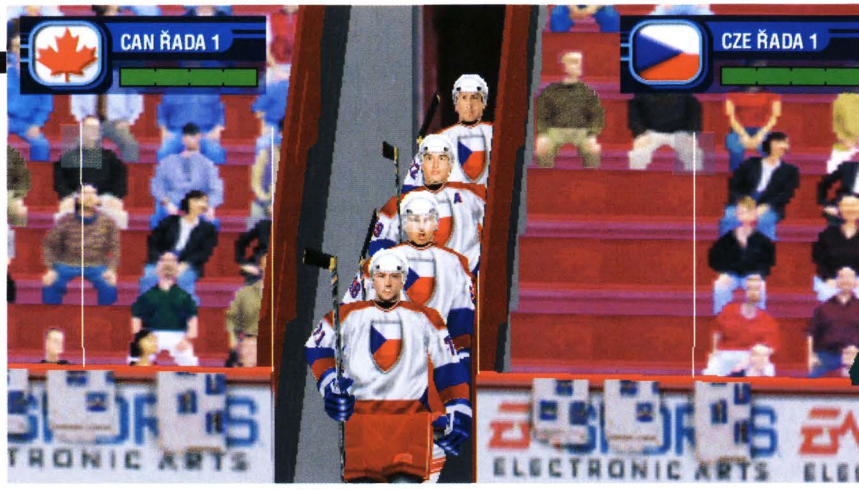
„Při každé obtížnosti platí: pokud je roh zahrán dobře, prakticky se nedá bránit."

Korejský reprezentant předvádí kouzlo „Procházení živou hmotou (konkrétně brankářem)". Copperfield může závidět.

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Sport. **Vývoj / distributor:** EA Sports. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace.
Minimum: P 200 MHz, 16 MB RAM. **Doporučeno:** P 266 MHz, 64 MB RAM. **Nejlepší podobné hry:** FIFA 99 (89 %), F.A. Premier League Stars (87 %).
Pro: Animace hráčů, diváci. **Proti:** Nepochopitelná absence česká reprezentace v západních lokalizacích, soupisky, počet gólů na jeden zápas.
Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 79 %

NHL

Dobrý den, vážení čtenáři, vítejte u recenze na NHL 2000. Podzim se blíží a v tomto období již všichni netrpělivě očekáváme nové pokračování zatím nedostižné série hokejových simulací od EA Sports.



Ze screenshotů, dem a betaverzí jsme si mohli udělat představu, jak asi nový díl bude vypadat, ale o to více jste jistě zvědaví, jak vypadá hra kompletní. Ale nepředbíhejme a nechme na úvod našeho „oborníka" říci několik slov o nadcházející sezóně. Pavle, slyšíme se na komentátorském stanovišti? .
Ano, slyšel jsem to velmi dobře. Díky za slovo, Pavle. Nejen zámořský, ale celosvětový hokej trápí klesající počet gólů. I publikum ve Státech a Kanadě, zvyklé brát návštěvu hokeje jako společenskou událost a obdivující spíše tvrdé střety než zakončené hokejové akce, donutilo vedení NHL ke změnám. Mezi největší patřilo zvětšení prostoru za brankou a zmenšení brankoviště, podle statistik bych řekl, že to moc nepomohlo. V letošní sezóně si reformátoři vzali na mušku remízy. Po skončení normální hrací doby získávají obě mužstva po bodu a následuje prodloužení, ve kterém proti sobě nastupují čtyři hráči v poli plus brankář na každé straně. Největší novinkou však je, jak asi víte, nový „expansion" tým, Atlanta Trashers. Ten se v těchto dnech představuje publiku přípravnými zápasy a doufá, že napodobí Colorado Avelanche, kteří po svém vstupu do NHL zazářili jako supernova. Tolik o hokeji, všem znalcům se omlouvám za malé zdržení a předávám slovo zpět do redakce.

Zatím jsme se měli možnost shlédnout intro; to je již po mnoho let (dá se říci tak od r.`92) velmi podobné, opět jej tvoří sestřih akcí, gólů, „hitů", zkrátka záběrů z utkání, prolínané s animacemi. Filmeček to není špatný, ale ten z loňska i z roku 1996 je podle mě podařenější. Hudba provázející intro mě na první poslech spíše zklamala, což bylo zřejmě proto, že jsem nemohl odolat srovnání s oficiální znělkou „Fuel" od Metallicy, ale časem jsem se do ní vposlouchal.
Po intru následuje první setkání hráče s menu. To je oproti NHL 99, alespoň vizuálně, o mnoho horší. Nevím, proč autoři upustili od tradičního vzhledu, změna se jim ale určitě nepovedla. Geniální minividea z NHL 99, která se rozjela po najetí myší na položku, jsou pryč a žánrový podklad nahradila vybledlá modrá barva. Naštěstí je zde jednoznačně pozitivní a mnohokrát avizovaná změna - česká lokalizace. Veškeré položky menu (exhibice, sezóna, turnaj, uložené opakování akcí) jsou nyní v češtině, ještě více však jistě všechny konzumenty nehovořící dobrou (a odbornou) angličtinou potěší překlad taktických variant. U „slovníčku pojmů" jsou mé pocity poněkud rozporuplnější. Můj pohled se asi od pohledu naprostého laika

Dominátor bohužel ani v tomto díle nemá svou typickou masku.

„Geniální minividea z NHL 99 jsou pryč a žánrový podklad nahradila vybledlá barva."

2000

Salto Mortale v podání McKeeho.

„Na zpracování herních strategií se podílel trenér Marc Crawford. Uvidíte, zda se mu v koučování vyrovnáte.“

podstatně liší, ale přece jen mi přijde dodatek typu „brankáři se také někdy říká gólman nebo strážce svatyně“ mírně přihlouplý. Zajednak se brankáři slangově říká ještě mnoha jinými výrazy a za druhé jde o informaci vskutku objevnou. Když už jsem se pustil do kritiky překladu, trochu předběhnu a zhodnotím i zpracování textů, se kterými se setkáte při souboji s protivníkem na ledě. Ty jsou přeloženy celkově velmi dobře, několik doslovných překladů, neodpovídajících českým pravidlů ledního hokeje (např. „bodnutí špičkou hole“ je zde uvedeno jako „píchání“) se dá odpustit. Určitě vás příjemně překvapí „EA Sports uvádí…“ z úst Petra Vichnara, spolu s Petrem Zárubou bezkonkurenčně nejlepšího hokejového komentátora v Evropě. Přejděme k sezóně a vlastnímu zpracování hokeje. Volby v nastavení parametrů nové sezóny jsou o něco „jemnější“, než bývaly, (např. můžete hrát 8-mi minutové třetiny) ale v zásadě se nic nezměnilo a rychle se zorientujete. Nový tým sebou přináší expansion draft; pokud chcete, stejně jako loni můžete uspořádat draft pro všechny celky NHL (aktuální sestavy budou ke stažení na adrese EASports.com). Nový kabát dostal systém tradů, v průběhu sezóny dostanete několik nabídek k výměně, které po poradě se skauty můžete přijmout či odmítnout; stejně tak spolu obchodují i vámi nespravované týmy, jinými slovy kšeftuje počítač sám se sebou. Chybí však možnost nabízet kromě hráčů i pozice v draftu, takže je téměř nemožné získat vyhlédnutou hvězdu jiného týmu jinak než výměnou za hráče odpovídající kvality, takže jde spíše o trady určené ke zlepšení skladby mužstva a vyplácí se zpravidla až v dalších sezónách. Pro někoho je „trejdování“ řízené AI plus, pro ty, co se snaží aktualizovat své soupisky tak, aby odpovídaly realitě, velká čára přes rozpočet. Pokud roli generálního manažera vítáte, skvělou novinkou je pro vás desetiletá (!) sezóna, což ve spojení s vhodným vedením týmu a drafty znamená, že Tampu Bay můžete během pěti let dovést až k vítězství ve Stanley Cupu. Na zpracovávání herních strategií se podílel trenér Marc Crawford, takže si můžete zkusit, jestli se mu v koučování vyrovnáte. Tvoření hráčů (zpravidla sama sebe) je takřka totožné s předcházejícími díly, co se však obličejů a jmen týče, mají pro vás autoři další překvapení: pokud máte možnost svou fotografii převést do digitální formy, stačí ji pak „připlácnout“ na model editovaného hráče, rozhýbat

jeho mimické svaly a můžete se kochat pohledem na „sebe sama“, jak brázdíte ledy nejlepší ligy světa. Ze seznamu si pak vyberete jméno, kterým vašeho naeditovaného hráče bude komentátor nazývat (šťastní ti, kteří mají za příjmení vlastní jméno…). Již před utkáním můžete porovnat zahajující pětky, a pak už nezbývá než skočit na led a vydat se za hokejovými úspěchy. A proto předávám slovo zpět na komentátorské stanoviště, kde je již komentátor ze svého komentátorského štokrle připraven komentovat.

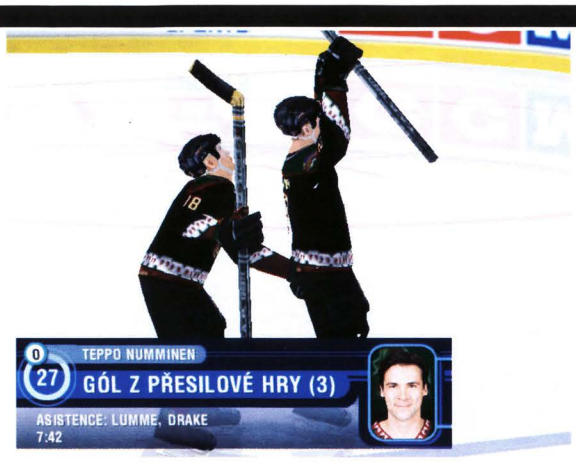
Nejvyšší čas obsadit své místo, vážení diváci, neboť, jako před každým zápasem NHL, si vyslechneme hymnu, představí se nám staří známí komentátoři Bill Clement a Jim Hughson (komentář je stále v angličtině; lokalizace se až tak daleko nedostala, a to z důvodu diametrálně odlišné stavby jazyků. Nemusíte se mnou souhlasit, ale řekl bych, že u NHL tak nějak původní komentář patří k folklóru a po českém komentáři netoužím). Škoda, že necítíte tu atmosféru zde v hale, diváci bouří a kužely světel protínají tmu. V rychlosti můžeme shlédnout porovnání brankářů ve dvou oknech, jak jsme zvyklí u zámořských přenosů. A již se nám hráči seřadí k pozdravu. Obecenstvo vydechlo úžasem, neboť hráči jsou doslova jako živí – sem tam prohodí něco k sousedovi, přešlapují a kontrolují si čepel hole. Pro mě žádná novinka, neboť jsem již hráče lákal na tiskovku (odmítli – prý možná za pár let), ovšem pro diváky jistě překvapení: od přechodu k 3D nebyl mezi dvěma díly NHL takový rozdíl jako mezi 99/2000. Vše je vyhlazenější, detailnější, obličeje jsou už téměř jako živé i mimika se zlepšila. Hymna doznívá, zahajovací sestavy se rovnají okolo středového kruhu vhazování,
puk padá mezi hole a první buly letošní sezóny je za námi. Mezi hráči dochází k prvním kontaktům, Lumme rozehrává křižným pasem na Toccheta a ten nahazuje do třetiny. Hatcher pokrývá puk tělem, ale je tvrdě naražen na mantinel Tkachukem – takhle tvrdý, ale čistý „hit“ tělem jsme ještě neviděli! Hatcherova helma se ocitá na ledě,

ale hra pokračuje. Bleskový pas na volného Numminena, střela pod horní tyčku a je to gól, přátelé, takhle rychlý gól ve vlastní síti jistě obhájce Stanley Cupu nečekal… Můžeme se jen obdivovat rychlosti, s jakou si Teppo sjel do volného prostoru před brankou! Skutečně, hra se od předchozího dílu s nástupem 3D karet podstatně zrychlila; abyste si to však špatně nevykládali, nemyslím tím, že klesly hardwarové nároky, ale zvýšila se dynamičnost vlastní hry. Ještě se podíváme na opakovaný záznam: Belfour ladně vykopává betony, ovšem puk končí v síti o několik okamžiků dříve a vyráží vysoko do vzduchu láhev s pitím, kterou má gólman (též „strážce svatyně“) položenou na horní síťce. Za brankou ještě vidíme sbírat se z ledu otřeseného Roenicka, na kterého si pomstychtivě vyšlápl Hatcher, oba hráči jsou bez helem a rozhodčí musí chladit vášně - vše působí skutečně věrně. Motion capturing mají v EA Sports vychytaný do detailů a i náhodný pozorovatel NHL 2000 se bude jistě dobře bavit při sledování dokonalých pohybů hráčů na ledě. Hra je přerušena, rozhodčí hlásí jména bodujících do zápisu a my se zatím podíváme na radost hráčů na střídačce, kde konečně spolu s mužstvem dává průchod svým emocím i trenér. Belfour oklepává betony a upíjí ze své láhve. Během přerušení budete znovu a znovu překvapováni nepřebernou škálou úkonů,

kterou disponují především brankáři. Utkání jde dál. Buly vyhrává Modano a Zubovovi se otvírá prostor k zavezení puku do třetiny, Carney jej pouští přes modrou, ale tvrdým „zadečkem“ posílá Zubova na led – opět je o jednoho borce bez helmy více. Ačkoli je počet prostovlasých hokejistů, pohybujících se v jedné chvíli po ledě, trochu přehnaný, oživení je to dobré. Zubov se nesbírá z ledu! - to by trenéra Hitchcocka jistě nepotěšilo, kdyby přišel o svého nejlepšího obránce. Zranění letos přibylo, často je jich tolik a jsou natolik závažná, že máte rázem z týmu lazaret; komentátoři nám v průběhu utkání jistě přinesou informace o tom, jak to se zraněným Zubovem vypadá. Úrazy a odvolání brankářů jsou zobrazovány v PiP, neboli v Obrazu v obraze, takže můžete sledovat zároveň hru i detail. Hvizd nám končí první třetinu, a tak máme chvíli klidu na zhodnocení toho, o čem jsme ještě nehovořili.
Zvuky zde v hale jsou ve standardní kvalitě, ale jednoznačným zklamáním pro mě byla hudba. Ta se, stejně jako všechny ostatní odvětví lidské činnosti, které mají pod palcem múzy, dá hodnotit pouze ryze subjektivně a já ji ryze subjektivně hodnotím jako špatnou. Komerční techno-music se mi nelíbí obecně a ve spojení s hokejem, jež bývá provázen kytarovými skladbami, už vůbec ne. Změna hudebního stylu pro mě jednoznačně vyznívá jako přizpůsobení se diskofilním masám a doufám, že negativních ohlasů bude tolik, aby se tvůrci vrátili ke starému dobrému doprovodu.
Nejdůležitějším aspektem každé hry je jednoznačně hratelnost. Veškeré detaily jsou jistě příjemné, ale v hokeji jde především o góly a ty padají pouze tehdy, když nám to soupeř dovolí. U každého

Vytváření hráčů v editoru je snadné, jediným problémem je sehnat obrázek v dostatečném rozlišení.

Reprezentace jsou složeny z hráčů NHL a nemají skutečné dresy. Ostatně jako každý rok.

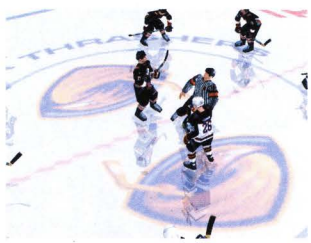


Slibuje Briere Numminenovi odměnu za vstřelený gól?

Modrý kroužek označuje hráče, kterého ovládám, a jak si můžete všimnout, spoluhráč je veden počítačem.

nového dílu NHL se diskutuje o tom, že je brankář nepřekonatelný, nebo pro změnu cedník. Nový díl je o něco blíže realitě než díly předchozí, ale že byl tak ideální, jak se holedbají tvůrci, to bohužel ne. Stále se střílí ostošest a při dvacetiminutových třetinách se u počtu střel dostanete za hranici silně utopických čísel. Gólů padá zpravidla okolo dvanácti za zápas. Z této rovnice logicky plyne, že brankáři musí pochytat více než padesát střel za utkání, ale přesto dostanou desítku. Jinými slovy to, po čem již léta všichni voláme – lepší herní projev mužstva, menší počet střel a normální brankáři - NHL 2000 nepřinesl. Víceméně optimálních statistik docílíte pouze při maximálně desetiminutových třetinách. Útoky soupeře jsou zoufale stereotypní, ale dokud nesladíte přehození na obránce, bruslení pozadu a bodyček, budou vaší obranou útočníci soupeře projíždět jako nůž máslem, a pokud je váš gólman z formy, vaše konto se bude zatěžovat lacinými góly. Kapitolou samou pro sebe jsou přesilovky. Pokud je hrajete vy, je to v pořádku. Až na několik výjimek (týmů) jsou však vyloženě ostudné přesilovky soupeře, nebo-li vaše oslabení. Nemusíte dělat nic víc než získat puk, zajet za bránu a čekat. Po značné chvíli se jeden ze soupeřových hráčů odhodlá k forčekingu, stačí si přihrát, zajet za brankovou čáru, vrátit se a celý proces se opakuje. Při dvouminutových oslabeních je tak eliminace přesilovkové formace triviální, ale zoufale nudnou záležitostí. Součástí hry jsou i v zámoří oblíbené rvačky. Na nich nic zábavného nevidím, a navíc se odehrávají v naprosto nesmyslných okamžicích (kupříkladu jedete sami na bránu a ve vašem obranném pásmu váš obránce vyprovokuje bitku). Alespoň jsou zaplaťpánbůh bleskové – k dispozici máte dva údery, simulace boxu se nekoná.

Tím se dostáváme k ovládání. Kromě již klasických kláves jsou k dispozici úkroky, dorážka a nahození. Úkroky a nahození nejsou příliš potřeba, ale jak už jsem předeslal, pokud se naučíte využívat klávesu pro dorážky, usnadníte si život. Zajímavou možností je ovládat pouze jednoho hráče, čímž se sice iluze toho, že jste součástí týmu, zvyšuje, ale pravděpodobně dlouho nevydržíte pohled na své neschopné spoluhráče. V případě, že máte chuť si zachytat, je to ovšem ideální. Jste-li zvyklí na joypad, pijte vyjetý olej nebo tak něco, snad vám naroste pár prstů navíc, případně si kupte



chobotnici a zacvičte ji tak, aby vám při hře asistovala. Můžete použít i analogový joystick. Multiplayer u NHL 99 nebyl podporován, kdežto u NHL 2000 je hra po internetu pečlivě připravovanou součástí; máte možnost se napojit na speciální NHL server, kde jedna osoba funguje jako správce ligy (turnaje), kterou(ý) daný počet hráčů hraje. Hra ve více hráčích se od hry proti počítači diametrálně liší. Veškeré mouchy, jako je labilní obrana, stereotypní útoky a několik fint, které stoprocentně vycházejí, zde odpadnou, a pokud se sejdete ve čtyřech nebo v šesti, zažijete netušené orgie. Souboj tří zkušených hráčů na každé straně vyžaduje soustředění a precizní dodržování taktiky – je to zkrátka **pařba**! Z mé strany je to vše, vážení čtenáři, poprosím teď redakci o závěrečné resumé.

O tom, zdali vám NHL 2000 doporučit či ne, není sporu. Lepší simulace hokeje na trhu zkrátka není, částečně ovšem proto, že chybí jiná než velmi slabá konkurence. Tradičně vynikajícímu zpracování, české lokalizaci a detailnosti kazí fazónu přílišný počet gólů a slabý výkon hráčů soupeře v poli, což je nemoc všech dosavadních pokračování série NHL (a příšerná hudba), v multiplayeru jde o nejlepší sportovní hru v naší sluneční soustavě.

—Pavel Hacker

V multiplayeru po internetu (nevyskytuje se v LAN modu) se objevila chyba v položce „Match making“. Autoři pracují na nápravě. Match si můžete stáhnout na adrese www.easports.com.

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Sport. **Vývoj / distributor:** EA Sports / EA a Bohemia Interactive. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace.
Minimum: P166, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 50 MB HDD. **Doporučeno:** P 300, 32 MB RAM, 16x CD-ROM, 3D karta. **Nejlepší podobné hry:** NHL 98 (80 %), NHL 99 (84 %).
Pro: Dynamičnost, podpora multiplayeru, animace, tvorba vlastních obličejů. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 87 %**

Rayman 2:
The Great Escape

Nejlepší arkáda poslední doby, která vám svou hratelností a nápady vyrazí dech

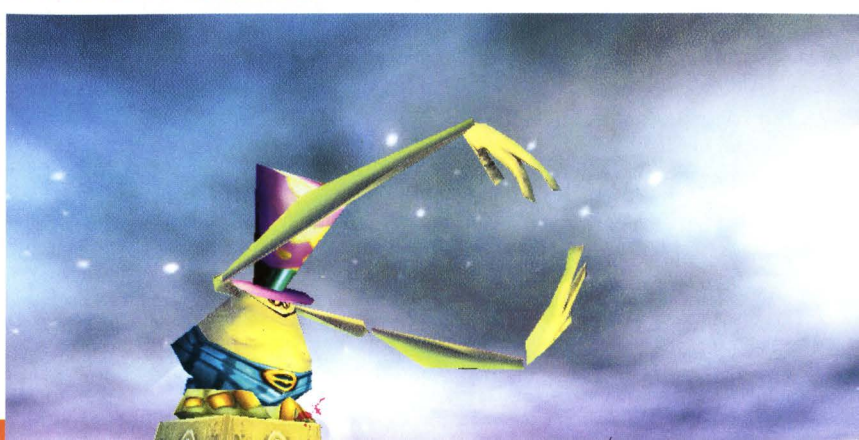
Rayman 2 je skvělá hra, na kterou jsem dlouho čekal. Ne přímo na titul Rayman 2, ale na zábavnou a dobře udělanou plošinovku, arkádu nebo chcete-li hopsačku. Hry tohoto typu mám velmi rád. Až budete hrát sedm hodin denně, sedm dní v týdnu po dobu pár měsíců nějaké náročné a dlouhé hry, jako třeba Fallout, přijde vám odpočinek u nějaké méně náročné hry vhod. Spousta lidí si řekne, že jsou infantilní, hloupé nebo dokonce nudné, ale Rayman 2 je pravým opakem. Autorům se podařilo vytvořit naprostý skvost, do kterého se ponoříte, necháte se unášet čirou akcí a budete se náramně bavit. Je to rozhodně příjemné vyzkoušet si postřeh a hbitost vašich prstů, ale nebojte se, nezůstane jenom u toho. Rayman 2 totiž, na rozdíl od jiných her svého druhu, má i náznak děje.

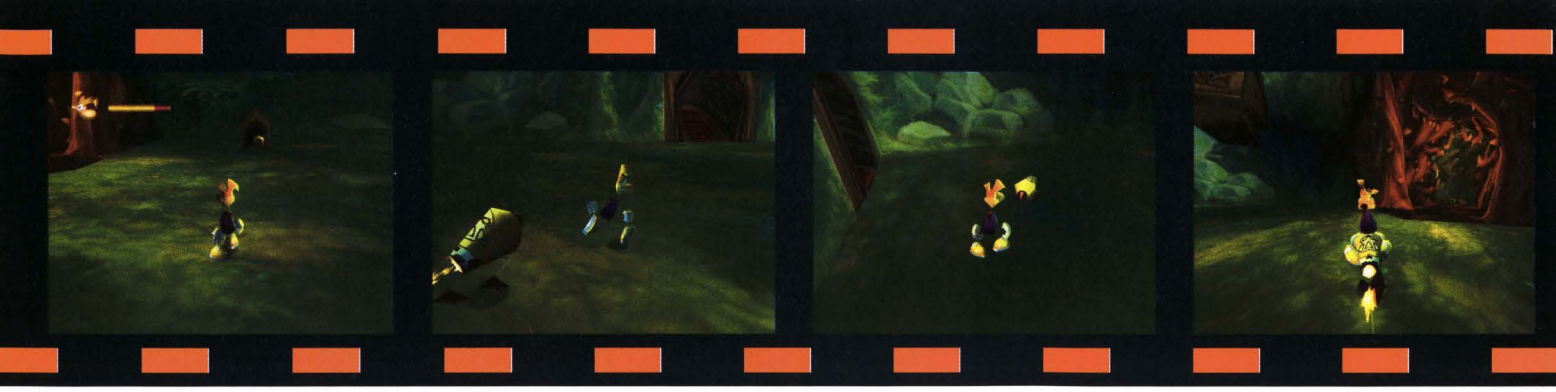
Zlí piráti přepadli Raymanův svět a podařilo se jim uvěznit samotného Raymana a většinu jeho přátel. Raymanovi se naštěstí podařilo utéci, ale aby získal zpět své magické síly, musí osvobodit své přátele, a to především vílu Ly, která mu je může vrátit. Tyto magické síly budete potřebovat k poražení velitele pirátů Razorbearda, který se svými pomocníky roztříštil energii Raymanova světa na tisíc malých kousků, které budete muset posbírat. Také časem zjistíte, že musíte najít čtyři masky, abyste mohli vzbudit mocného pomocníka, který vám pomůže zvítězit nad piráty.

Děj jako každý jiný, nakonec v tomto směru nikdo ani nic extra nečeká, ale to zdaleka není všechno. Cestou potkáváte vaše staré známé, většinou v zajetí pirátů, a když je osvobodíte, připojí se na čas k vám a pomohou vám díky svým zvláštním schopnostem. Na začátku je to zmiňovaná víla Ly, která je potetovaná po celém těle, má modré vlasy, zelené rty, špičaté uši a modrý liščí ocas. Ta vám zvýší palebnou sílu. Dále je to např. velký, chodící žabák, který umí zpěvem přivolat déšť, takže se dostanete přes ohnivé překážky; obr s velikou tlamou, který prorazí jakékoli dveře; vodní drak, na jehož zádech jedete jako na vodních lyžích; čtyři legrační postavičky, kteří si navzájem berou královskou korunu a každý o sobě tvrdí, že je král bytostí, nazvané Teensies a spousta dalších. Všechny tyto postavy jsou zajímavé samy o sobě, ale každá s vámi prohodí pár slov, buď o ději nebo jen tak nezávazně, takže si nepřipadáte, že jen tak nesmyslně pobíháte a nevíte proč. Některé postavy budete potkávat pravidelně, protože průběžně uvidíte animace, které jsou dělané v samotném enginu hry a velmi pěkně dokreslují vaše snažení.

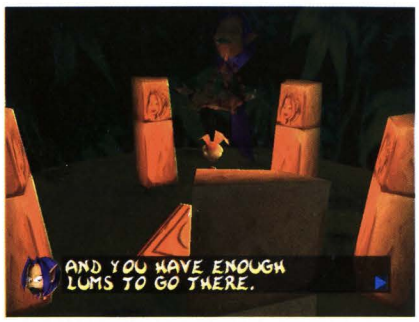
Rayman 2 je, jak jsem už řekl hopsačka, ale plně trojrozměrná. Vaši postavičku vidíte většinou zezadu, ale kamera se na různých místech zastaví na určitém bodě, abyste lépe viděli, co se děje nad vámi, pod vámi, nebo kdekoli jinde, kam vidět musíte. Samozřejmě, že s ní můžete otáčet, jak se vám zlíbí a můžete se také pohledem ze svých očí rozhlížet kolem dokola. Svým zpracováním se Rayman 2 nejvíce podobá hrám Gex: Enter the Gecko nebo Croc: Legend of the Gobbos, ale mnohem je převyšuje. Po grafické stránce je hra provedena velmi pěkně. Celá je stylizována do podoby komixu, vzhled okolí a postaviček a také jejich pohyby jsou tomu plně podřízeny; celé to působí příjemně a legračně.

Postavička Raymana mi ze začátku připadala jaksi divná, ale pak jsem si jí oblíbil. Nemá krk, ruce ani nohy jako takové, ale pouze hlavu, dlaně a chodidla, které se volně a přirozeně vznášejí na svých místech okolo těla. Samotná postavička je úžasně rozanimovaná, čehož si všimnete při rozličných pohybech jako běhání, skákání, plavání, létání, klouzání, ježdění, lezení a dalších akcích. Rayman je nejvíce podobný jakémusi králíku v teniskách, a to díky tomu, že má na hlavě kupodivu dvě velké uši. Tyto uši můžete ve výskoku roztočit a pak se pomalu snášet jako na padáku, tak, jak to dělal strýček Fido v mém oblíbeném večerníčku. Tuto vlastnost budete často používat ke dlouhým skokům, které



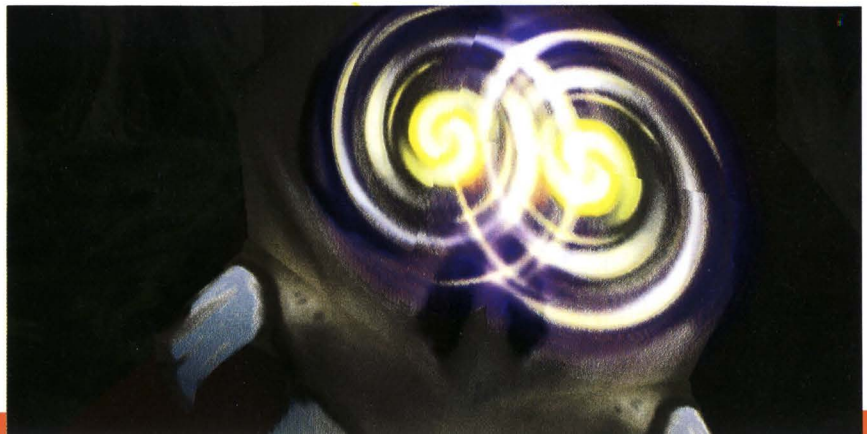


můžete snadno a přesně vyměřit podle vašeho stínu. Rayman umí střílet stříbrné kuličky, časem se ale jeho palebná síla zvyšuje, takže budete moci vaši střelu pořádně nabít podržením tlačítka fire. Také si umí vzít na rameno sud se střelným prachem nebo speciální kouli a ty potom muže hodit do dálky.
Design jednotlivých úrovní je velmi nápaditý a různorodý, jak po stránce grafické, tak po stránce logické a akční. Nudit se rozhodně nebudete, protože na vás čekají pěkné vychytávky. První úroveň je klasicky pojatá jako tutorial, čili vám vysvětlí ovládání a pár fíglů, ale v úrovních dalších začne teprve pěkná akce. Na začátku si zapřáhnete vašeho přítele vodního draka a necháte se za ním táhnout jako na vodních lyžích a při tom se budete vyhýbat překážkám. Budete si muset zapamatovat každou nástrahu a jet po paměti, ale to je jedna z mála výjimek, jinak se dají úrovně projít většinou napoprvé. Cestou potkáte jakési vybuchující rakety na nožičkách, které se snaží za vámi běžet a nabourat do vás, ale po chvíli se unaví a vy je můžete osedlat. Potom se raketa zapálí a začne hrozně rychle běžet s vámi na hřbetě a vy nesmíte nabourat, jinak vybouchne. Další z originálních věcí jsou vzdušné víry, ve kterých když aktivujete vaši vrtulku, tak začnete stoupat vzhůru. Po cestě také nacházíte sudy se střelným prachem, kterými můžete házet na nepřátele nebo na speciální dveře, které tím vyhodíte do povětří. Časem ale objevíte, že sudy se dají zapálit pochodní, které najdete někde na stěně. Když sud zapálíte, letíte potom velkou rychlostí vzduchem, většinou v úzkých tunelech, a když narazíte, tak sud samozřejmě vybouchne a vy to musíte zkusit znovu. Mezi složitější kousky patří ježdění na jakési švestce, která roste porůznu na stromech. Sestřelíte ji, seberete, hodíte na vodu nebo na lávu, po které plave a skočíte na ní. Manévrujete s ní tak, že střílíte a švestka se pohybuje přesně na opačnou stranu, takže jedete pozadu. Švestka má tendenci poskakovat a odrážet se od stěn, takže až na ní budete pozadu poskakovat po proudě lávy a při tom se vyhýbat ohnivým dírám, tak se pěkně zapotíte. Také porůznu uvidíte ve vzduchu svítící kroužky, do kterých když střelíte, tak se mezi ním a vámi vytvoří jakýsi provaz, na kterém se houpete sem a tam. Z něho budete muset často skočit a ve vzduchu zase střelit na další kroužek a zase skočit a tak dál. Ale to považuji spolu s plaváním a klouzáním po speciálních dráhách spíše za základní věci. Jak se budete ve hře dostávat dál a dál, budete stále nacházet nové a zajímavější, kterými vás autoři překvapí.



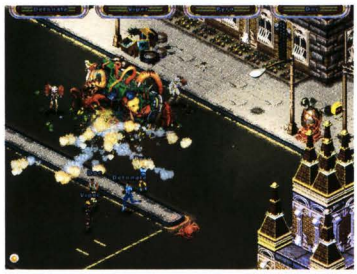
Na začátku jsem mluvil o energii roztříštěné na tisíc kousků a roztroušené po celé zemi. Mají podobu žlutých kuliček, které musíte cestou sbírat a také musíte rozbíjet klece, ve kterých jsou uvěznění nějací ubožáci. Když se vám podaří najít v každé úrovni všechny klece a kuličky, dostanete se do bonusové úrovně. Tyto předměty jsou ale hezky schované na obtížných místech, takže se vám to spíš nestane. Celkově za každých deset nalezených klecí se zvýší vaše životní síla, čili kolik toho vydržíte. Také budete narážet na nepřátele piráty a jiná kvítka, se kterými budete bojovat. Můžete se kolem nich pohybovat v kruhu a střílet na ně, ale ze začátku je to jednoduché a nepřátel je málo. Postupně začne přituhovat, ale vy zase budete silnější a odolnější. Nepřátelé nejsou zas tak hloupí, nestřílejí totiž na místo, kde jste stáli, ale na místo na které jdete, a snaží se k vám dostat co nejblíže, abyste nemohli uhýbat. Klasický Game Over tady neexistuje, protože hru si po každé úrovni můžete uložit, a když vás ve hře něco zabije, tak začínáte znova na začátku úrovně. Když seberete zelenou kuličku, tak se po pádu do vody s piraňami nebo do lávy objevíte na místě, kde jste ji sebrali; červené kuličky doplňují zdraví. Čtyři masky, které musíte najít, jsou hlídány velkými bossy, ale takových bossů je ve hře víc a jsou velmi originálně udělaní. Je pravidlem, že je nemůžete rozstřílet, ale musíte je přelstít nějakým fíglem. Jinak úrovně jsou rozdělené na několik částí, které se samostatně nahrávají a mezi celými úrovněmi se pohybujete po jakési cestě, podobně jako v Pandemoniu 2. Budete se i vracet do úrovní již prošlých, protože do různých míst se můžete dostat až když se časem dozvíte určité heslo, nebo speciální zkratkou z jiné úrovně. Rayman 2 je ve svém žánru hra dokonalá a skvělá. Není stereotypní, je originální, zábavná, technicky dotažená a nad hratelností můžeme jásat. Je to hra toho druhu ještě-jednu-úroveň-a-jdu-spát. Tato recenze bohužel nestačí na popsání všech originálních fíglů a překvapení, které na vás čekají. Vytknout se Raymanovi nedá skoro nic, snad jen že by mohla být trošičku obtížnější, a proto musím říct: „Výborně hoši, tohle se vám opravdu povedlo, jen tak dál". Ten kdo má rád hry tohoto typu, ale i ti ostatní, si nesmí Raymana 2 nechat ujít.

—Tomáš Velebný



Abomination

Mnoho z vás jistě zná hru Syndicate Wars. Na stejném systému je založena i hra Abomination: The Nemesis Project od Hothouse Creations.



Příběh začíná v New Yorku, kde propukla nejničivější virová epidemie, se kterou kdy mohlo mít lidstvo čest. Vir se šířil obrovskou rychlostí. Během tří dnů prakticky vyhladil 90 procent obyvatel Spojených Států. Všichni byli bezmocní. Ti, co přežili, se rozdělili do dvou skupin. První skupinu tvoří takzvaní „věrní“, kteří mají velmi prapodivné náboženské sklony. Uctívají božstvo „Broodu“. Tito nadmíru nebezpeční fanatici pomohli rozšířit vir mezi lidi tak, aby ten, kdo jim tento úkol nařídil, mohl v klidu přijít a vypořádat se se zbytky lidské populace. Na druhé straně stojí zástupci Nemesis, což je narychlo zpracovaný projekt pro záchranu lidské rasy. Jedná se o tajný vojenský projekt, který si bere za úkol vyhladit vůdce věrných, kteří již tak spáchali obrovské škody. Celkem se projekt Nemesis skládá z 16-ti členné skupiny elitních vojáků námořní pěchoty, z nichž 8 jich je geneticky upravených natolik, že se stali takřka dokonalými ochránci zákona. Tuto malou hrstku vojáků tedy dostanete do velení. Pokud o některého z nich přijdete, není to zrovna příjemné, nicméně si můžete počet doplnit z řad dobrovolníků. Nebudou sice již tak silní, ale hodí se. Hra je rozdělena na část strategickou a část akční. Ve strategické části vybavujete své vojáky zbraněmi, zvyšujete jim zdatnost na základě získaných zkušeností, dodáváte jim lepší vybavení, lepší brnění a vybíráte zde také místo konání příští mise. Máte k dispozici satelitní mapu, kontakty se všemi skupinami přeživších (neradujte se, moc jich není), konzoli, ve které vám probíhají zprávy dokreslující děj a encyklopedii s informacemi o všech nalezených předmětech. Těch je v celé hře poměrně slušné množství. Ať již se jedná o zbraně – od pistolí, přes odstřelovací pušky, raketomety a plamenomety, až po zbraně, které používají „věrní“. Získat je od nich ale není příliš snadné. Po tom, co si vyberete místo konání příští mise a shlédnete krátký briefing, nastupuje na scénu část akční. Do té si můžete vzít vždy maximálně čtyři vojáky, se kterými musíte zadaný úkol splnit. Typy úkolů jsou různé. Někdy stačí vyhladit všechny věrné z dané lokality, jindy musíte nalézt všechna ukrytá zařízení, určená k vyhození velice virulentního nákladu do vzduchu, případně bránit danou lokalitu určitý čas. Ať tak či tak, nejedná se o mise jednoduché. Jako ve všech akčních strategiích i v této má nepřítel početní převahu. Občas je až nesnesitelné, jaké množství nepřátel na vaše chudáky počítač posílá. Připadáte si jako řezníci. Všude samá krev a násilí. Naproti tomu ale používají počítačem řízené jednotky umělý mozek svého pána, který hráči z masa a kostí někdy dost usnadní práci. Stačí pouze míti velký důvtip a využívat všechny možnosti hracího pole naplno. Jednou z výhod je bohatá členitost povrchu. Je pravda, že někdy je povrch až nereálně členitý, ale v tom se brzy zorientujete, protože vše je nádherně graficky zpracováno. Všude se válejí zmutovaná těla. Při prvních misích zjistíte, že následky epidemie jsou opravdu hrozné a ujistíte se také, že jste opravdu poslední možnou záchranou pro lidstvo.

A závěrem? Vypadá to, že hra Abomination si získá hodně příznivců. Ať ten, kdo kdy okusil „XCOM“ nebo ten, kdo se spojil v jedno s členy týmu v „Syndicate Wars“, všichni nalezli jedno společné. Zachraňovat svět před různými katastrofami. Nyní mají tyto hry úctyhodného nástupce. Svou povedeně vytvořenou atmosférou, kvalitní hudbou, renderovanou grafikou a vším kolem toho si Abomination jistě získá hodně příznivců. Jedná se opravdu o kvalitní 3D izometrickou akční řežbu, kterou ocení každý, kdo má rád post-katastrofické hry. Oprašte svoje zbraně, navrhněte novou taktiku boje a vydejte se spasit svět.

—Ondřej Jirsák

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Akční real-time strategie. **Vývoj / distributor:** Hothouse Creations / Eidos. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** Není.
Minimum: P166, 32 MB RAM, 30 MB HDD, 6x CD-ROM. **Doporučeno:** PII 233, 64 MB RAM, 500 MB HDD, 32x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Syndicate Wars (61%), X-COM: Apocalypse (39%).
Pro: Krásně kreslená grafika, dobrá hudba. **Proti:** Občas příliš nepřehledné situace. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 79 %**

Chrám poznání

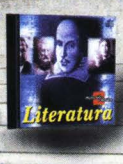
LANG*Master*®
MILLENIUM LINE

Nejrozsáhlejší sada titulů určených k výuce angličtiny. Celkem 13 CD-ROMů (+ DVD-ROM zdarma) s anglickým výkladovým slovníkem a s kurzy pro začátečníky, mírně a středně pokročilé studenty. Unikátní je vzájemná provázanost všech kurzů se slovníkem.
13 CD-ROM jen za 7 990,- Kč!

LANG*Master*®
English in Action - PACK

Můžete poslouchat a učit se jazyk tak, jak jím mluví oblíbené filmové hvězdy, slavní spisovatelé, politici, podnikatelé a hvězdy pop music. Zajímavé rozhovory, živé video a mnoho dalšího obsahují 4 CD-ROM tituly vydané ve spolupráci s britskou televizní stanicí SKY NEWS.
4 CD-ROM jen za 2 370,- Kč!

Ceny včetně DPH!



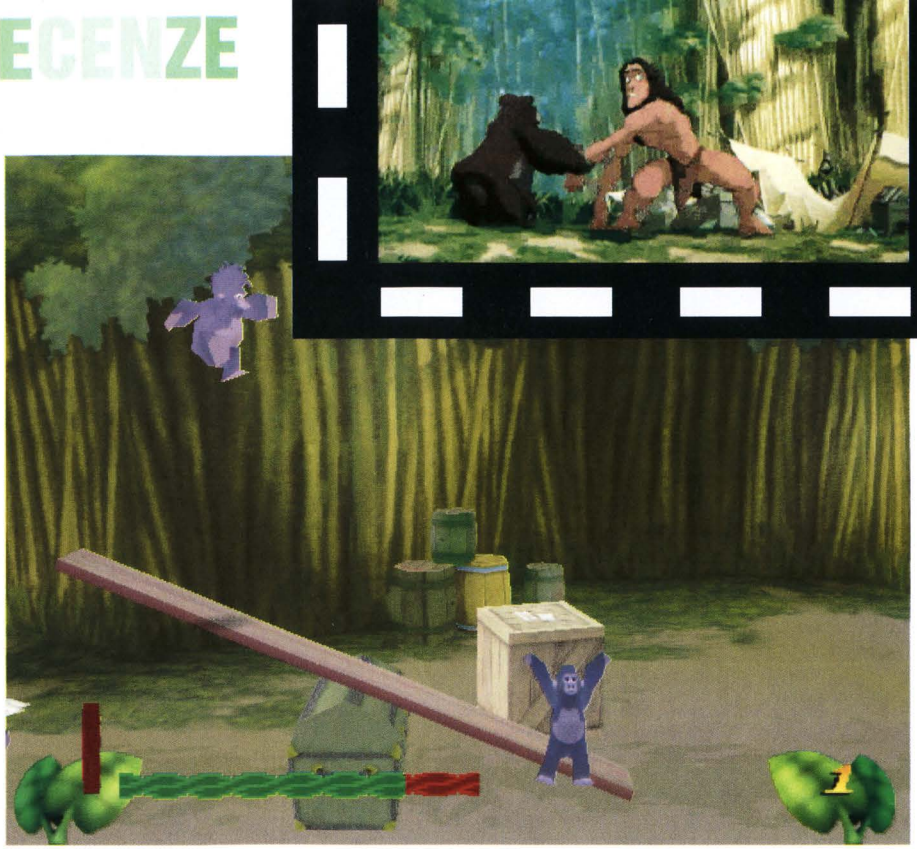
Literatura - maturita v kostce
Multimediální učebnice literatury.
1 CD-ROM jen za 795,- Kč!

5xnej... nejen k maturitě
Váš nový partner na cestě za maturitním vítězstvím. Multimediální učebnice literatury, fyziky, zeměpisu, českých dějin a biologie člověka.
5 CD-ROM jen za 1 390,- Kč!

Volejte pro bližší informace!
Žádejte kompletní ceník!

Jsme tu pro vás:
Zelený pruh 76, 140 00 Praha 4
tel.: (02) 6126 2442
tel./fax: (02) 692 02 49
e-mail: obchod@stranky.cz
Slevy na http://obchod.stranky.cz

CD-ROM CENTRUM
VYDAVATELSTVÍ CD-ROM TITULŮ



Tarzan

Opice, kachny, opice, kachny, opice...

Plavba zatím probíhá dobře. Oceán je tak klidný a hladina je jak obloha v létě. Občas zahlédneme i nějakou tu rybku. Starosti mi dělají jen ty husté, šedé mraky na obzoru. Už jsem se o tom bavil s kapitánem a ten říkal, že z toho nic nebude. Snad má pravdu, ale ve mně přesto převládá pesimismus...

...Hromy a blesky. Nebesa jsou jich plná. Klidný oceán se proměnil v rozbouřený kolos. Vlny naší lodí hází, jak školáci míčem po hřišti. Připravujeme se na nejhorší. S sebou bereme jen to nejdůležitější. Všechny nadbytečné věci by nám mohly vzít život. Dlouho už to nemůže trvat. Voda už se dostala na palubu. Pár lidí už zmizelo v moři. Posádka přesto dělá, co může. To jí nelze upřít...

...Jak jsem se dostal až sem, si vlastně nepamatuji. Z lodi najednou začali najednou odpadávat životně důležité části a já poznal, že to byl konec. Společně s ženou a synem jsme se nějak zachránili. Opravdu nevím jak se to všechno sehrálo. Hlavně, že jsme tu všichni a v pořádku. S ženou jsme začali se stavbou chýše. Není to nic extra jako v Anglii, ale lepší nežli nic...

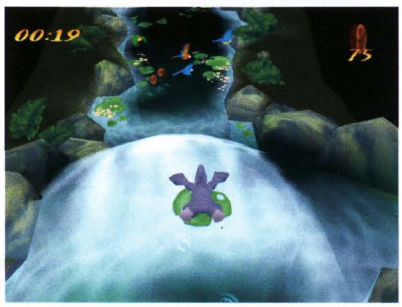
...Začínáme si zvykat na náš nový domov. Když se člověk přizpůsobí, přestane mu tu cokoliv házet. Jídlo začíná být stereotypní, a proto začínáme experimentovat. Člověka už ani nevyděsí, když někde na blízku zařve nějaké zvíře...

... Dneska dělají opice hrozný kravál. Za tu dobu, co jsme tu, jsem se naučil rozpoznávat zvířata podle zvuku a odhadovat i jejich vzdálenost. Ty opice jsou nebezpečně blízko. Řev se přibližuje. Zase začínám mít ten divný pocit, který se mě zmocnil už tenkrát na lodi. Nevím čím to je, ale nemůžu z hlavy dostat myšlenku na nejhorší.

Vyhladovělé opice se opravdu blížily. Pro Tarzanovy rodiče to bylo špatné znamení. Hned, jak opice spatřily dům, zrychlily krok. Bohužel nejen lidskou vlastností je bránit své území, a tak se Tarzanovi rodiče s opicemi střetli. Opice měly nejen početní, ale i silovou převahu. Není se tedy moc co divit, že jim dlouho odpor nekladli. Poslední, co mohli rodiče zahlédnout, byl pohled na opičí matku, jak se sune prozkoumat, co za dobroty ukrývá chatrč. Při odchodu do věčných lovišť ještě zaslechli tichý dětský pláč...

Pod slovem Disney si asi každý podvědomě vybaví: Kačera Donalda, Mickey Mouse, kačery z Kačerova ad. Firma Disney je snad jediná firma na světě, která se zabývá skoro výhradně produkcí pro děti. Jejich pohádkové příběhy zná snad každé malé dítě. A tak se není co divit, že po Malé mořské víle, Lvím králi a Herkulovi se na světlo světa dostává další hrdina. Tarzan, člověk, jehož příběh již inspiroval nemalé množství tvůrců různých druhů zábavy. I Disney přichází se svou trochou do mlýna. Kresleným filmem o Tarzanovi. Jako upoutávka tohoto filmu má, alespoň v Americe (u nás se totiž jako vše dostane na trh tak měsíc po premiéře filmu), sloužit počítačová hra s Tarzanem v hlavní roli.

Ptáte se, na co se můžete těšit? Tak se na to pojďme společně podívat.
Hra začíná v době Tarzanova mladí. Tarzan dítě se rozkoukává po džungli a dostává se do prvních dobrodružství. Při prvních krocích džunglí mu dobrou radou pomáhá taktéž mladý opičák. Tento "gorilák" mu radí, jak překonat zdánlivě nepřekonatelné překážky, kterých je džungle plná. Naučí ho, nebo lépe vysvětlí postup skákání po liánách, lezení po stromech či skoků ještě vyšších a do ještě větší dálky. Spolu s opičími kamarády tropí Tarzan neustále nějakou neplechu. Tu vyrazí poškádlit chudáky slony, tu sjíždí na listech řeku. Jak ale Tarzan stárne (hrou se prokousáváte dál a dál), rady od opičího přítele končí a Tarzan je odkázán sám na sebe. Nestává se ale samotářem. Sice často odchází pryč do džungle a nikdo o něm nic neví, ale vždy je tam, kde je potřeba, neb se tam něco děje. Ochrání gorily před nebezpečným leopardem, zachrání krásnou dívku ze spáru divokých paviánů (jak jinak, je to kladný hrdina) a postaví se dokonce proti bandě lovců, kteří si vyrazili do džungle na gorily. Právě v těchto akcích předvede, jak umí skákat z vodopádů do řeky, rychle běhat, jezdit na slonovi a kadencí kulometu vrhat kokosy (či co to vlastně hází). Nemusíte se bát, s Tarzanem se opravdu nudit nebudete.
A hratelnost? Jelikož hra byla tvořena hlavně pro mladší hráče, nenajdete zde nějaké překombinované ovládání. Můžete se pohybovat, skákat, přikrčovat, lézt, a házet kokosy. Vezměme pár nepřátel, trochu předmětů ke sbírání, dobrý design úrovní, toť to hlavní, co stačí pro pořádnou plošinovku.
Celým Tarzanovým příběhem vás provádí skvělá grafika, a to jak přímo ve hře, tak i v animacích. Fantastická džungle ztvárněná 2D pozadím, před kterým se pohybujete v 3D herním prostředí, které obsahuje stromy, cesty, liány atd. Vše je tak precizně doladěno, že to jako celek tvoří neuvěřitelně



dokonalý pocit džungle. Cestou samozřejmě narazíte na spoustu nepřátel i neutrálů, předmětů a překážek. To vše jsou 3D modely vytvořené tak, že vám to vyrazí dech. Disneyovské kresby ožívají třetím prostorem a můžete si je vychutnat tak, jako by šly proti vám. Snad jen osoba Tarzana samotného, hlavně když zestárne, by si zasloužila lepší zpracování. Přece jen je Tarzan v porovnání s ostatními značně

Tarzanův vývoj sledujete už od jeho opičího dětství až do jeho dospělých let.

hranatý. Vše ale nahrazuje ladnost jeho pohybů. Sice se tu asi nejedná o žádný motion-capturing, ale třeba při skocích mezi liánami vypadá vše naprosto úchvatně.
Akustická stránka džungle se skládá jen ze zvuků. Stejně jako v pravé džungli ani zde nenarazíte na nic jiného než skřeky opic, Tarzana, ptactva a jiné fauny pohybující se okolo. Tarzan sice ještě občas dění okomentuje plynulou angličtinou, kterou se baví i s přáteli ze světa zvířat (a lidé stále přemýšlí, jak se to ty zvířata domlouvají). Čas od času tedy uslyšíte: "Oh, my knife, It will be useful.", či: "Hm, much better.".
S hudbou se setkáte pouze v animacích, které patří k těm nejlepším, které jsem měl možnost kdy vidět. Na každé animaci je poznat práce opravdových profesionálů, kteří mají zkušenosti s tvorbou filmů.

Příjemně pohladí, když vidíte, jak se na předrenderovaném pozadí odvíjí děj, kreslený rukou grafiků filmu, jak je vše skvěle sestříháno. K tomu hudba od Phila Collinse. A to vše vidíte před každou úrovní. Sedíte, sledujete a někde uvnitř vaší hlavy se na povrch derou vzpomínky na mladí, na hodiny prosezené u televize při filmech od Walta-Disneye.
Bohužel se příběh Tarzana, pána opic, skládá jen z 13. úrovní. Po všech úrovních lze sice ještě odehrát bonus, ale to jen v případě, že naleznete všechny části portrétu. Přesto v kombinaci s průměrnou (či spíše lehkou) obtížností je to pro trochu zdatnějšího "arkádníka" hra na 8-9 hodin. Je to snad jediná vada na kráse celé této hry, nad kterou lze ještě ke všemu přimhouřit oči, protože je to hra hlavně pro děti a ty s ní budou mít problémů až nad hlavu (a tím nechci nějak znevažovat schopnosti dětí). Zdrojem problémů bude hlavně fakt, že během úrovně se hra nedá uložit. Pouze pokud se dostanete do místa s motýlem, hra si zapamatujete, že jste tudy již prošli a bude-li v průběhu cesty Tarzan zabit, začnete u posledního motýla, okolo kterého jste prošli. Dojdou-li vám životy, následuje Game Over. Hra si zapíše, do které úrovně jste se dostali a příště to můžete zkusit od ní.
...Tarzan sice žil ve společnosti opic, ale nikdy se nestal jejich vůdcem. Byl spíše jejich jakýmsi rádcem. Celý život však v džungli nestrávil. Podařilo se mu dostat zpět do rodné Anglie, kde i přes prvotní problémy získal majetek po rodičích. Nebyl ale zvyklý na život bohatého občana. Zjistil, že lidská společnost je daleko horší

než opičí a vrátil se zpět do džungle, kde strávil zbytek svého života.
Co říci závěrem? Snad jen to, že Tarzan je parádní hrou, u které se nebudou nudit ani dříve narození. Kdo to s plošinovkami myslí vážně, toho Tarzan prostě nesmí minout.
Ani v porovnání s Abem či Heart of Darkness neodchází Tarzan se sklopenou hlavou. Jak to, že ještě nehrajete Tarzana?
—Michal "ÁÁÁÁUAUÁÁÁ" Jašpr

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Arkáda. **Vývoj / distributor:** Disney Interactive. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Direct3D, 3Dfx. **Minimum:** P 200, 32 MB RAM, 2x CD-ROM, 60 MB HDD. **Doporučeno:** P233, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, 3D akcelerátor. **Nejlepší podobné hry:** Heart of Darkness (90 %). Oddworld: Abe's Oddysee (90 %).
Pro: Fascinující grafika, perfektní hratelnost. **Proti:** Lehčí obtížnost. **Grafika** ★★★★☆. **Hudba a zvuky** ★★★★. **Hratelnost** ★★★★★. **Celkové hodnocení: 88 %**

Faust

Už jste někdy někoho, koho jste docela dobře znali, poslali na věčnost do pekla?

Zahrajte si na Boha trochu jinak. Ve hře Faust je vám umožněno vyzkoušet si jiný aspekt božství, než na jaký jste zvyklí. Zatímco v Populousech jste mohli neomezeně budovat, ničit a trestat, ve Faustovi si oblečete božský talár a budete soudit. Je tedy jasné, že se trochu odchýlíme od literální či snad filmové předlohy. Hra má totiž do svého předchůdce hodně daleko. Dříve než začneme s recenzováním a kritizováním, podívejme se na hru samotnou.

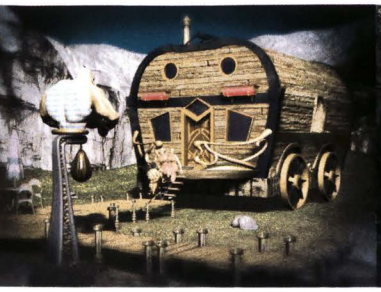
Cryo je firma, která se do hráčského podvědomí zapsala (nebo spíš zaryla) spostou naprosto úžasných her. Nejedná se o firmu, která by snad zasévala a sklízela v brázdě někoho slavnějšího a lepšího, ale je firmou, která sama razí nové cesty a nechává za sebou ty, co navlékají nové kabáty na staré klasiky. Je to firma, která nasadí laťku hodně vysoko, přeskočí ji a běží dál. Faust je zajisté téma, které si zaslouží dobré provedení a ponechání hluboké myšlenky. Cryo je firmou, která by to mohla zvládnout. Podaří se? Uvidíme.

V hlavních rolích

Faust v této hře není ani tak mladým a nadějným vědcem, který by snad upsal duši ďáblu. Spíše vypadá jako senilní stařec. Není mu souzeno užívat své moudrosti k učení vysokému, utéct peklu z lopaty (Goethův Faust-Director's cut), ani skončit v pekle (všichni ostatní). Nuže tedy usedněte za volant Fausta a prohlédněte si hlavního protihráče, průvodce, fandu a šéfa v jedné osobě, Mefista. Jako kašpárek pohádkou vás provádí hrou tento nekroplazmatický duch s dostálovskou šálou a tváří velmi podobnou Reaperovi z Dungeon Keepera 2. Tu vám poradí, zalaškuje, tu vám povypráví o něčem ze života právě zkoumaného subjektu. Komentuje i váš pohyb v menu, a proto varování: „Vy, kteří jste pyšní na své soft a hardwarové znalosti a ješitnost je vaše druhé jméno, hlavně se nedotýkejte tlačítka options. Mefisto by vás asi urazil." Další obsazení se liší podle epizody, kterou právě hrajete.

Hra

V každé epizodě sbíráte důkazy proti různým lidem. Vypadá to asi následovně: Vejdete do místnosti. Na cestě z jedné strany místnosti na druhou je několik lokací. Každá z těchto lokací je prošpikována předměty, které jsou nezbytné k dohrání hry. Slovo NEZBYTNÉ je třeba zvýraznit. Chybí li vám jeden předmět, zakysnete, a nedostanete se dál, dokud ho nenajdete. Stopy většinou k předmětům nevedou a často k sebrání předmětu nevidíte důvod, dokud sebraný předmět později nepoužijete. Mnohdy si proto říkáte: „Proč jsem jenom sebral ten cedník. Určitě ho tu někde musím použít." Je to značně nelogické. Ve většině her narazíte na problém, a pak začnete hledat předmět, kterým problém vyřešíte. Ve Faustovi je to naopak. K předmětu je třeba nalézt problém. Často vám k nalezení předmětu nebo místa pomůže náhoda. Kurzor se totiž změní, pokud přejedete přes objekt, který je možné použít nebo na který se dá něco použít. V takových případech se kurzor mění na ruku nebo na brýle. Při zákysech (a ty jsou časté) se hra mění na prohledávání lokací pixel po pixelu, dokud se neobjeví brýle nebo ruka. Pokud máte štěstí, našli jste řešení k problému. Pokud štěstí nemáte, tak jste našli další zbytečný předmět, o kterém nevíte, k čemu ho použít. Tento fakt redukuje hru na pouhé ježdění myší a používání všeho na všechno. Jak se mnou asi budete souhlasit, není to příliš zábavné. Naštěstí jsou ve hře zabudované 3 hry. Můžete si zabloudit v bludišti, projet se na horské dráze strašidelným zámkem (hehe, takový zámky tu nemáme) nebo si s Mefistem zahrát poker. Ještě nikdy jsem ho neporazil 3:0, ale pracuji na tom. Tyhle hry ve hře pomáhají uvolnit a zmírnit frustraci z prohledávání pixelů. Druhou stranou mince jsou logické problémy. Ty jsou na



velmi vysoké úrovni a pokud je chcete rozlousknout, budete muset být asi tak na stejné úrovni (často si říkám, jestli jsou ty hry ještě pro děti). O těch se rozepisovat nebudu, neboť jsou velmi komplexní a k jejich vyřešení je třeba znát reálie hry, osudy hrdinů a podobné. Navíc bych vám zkazil hru.

Grafika

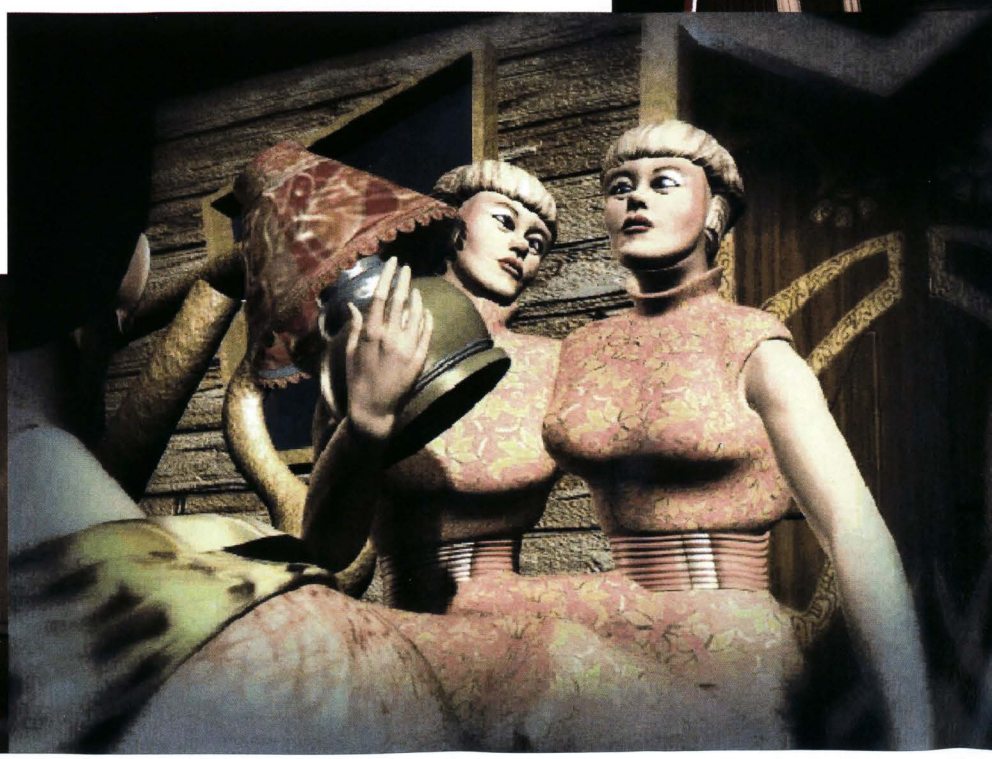
Po grafické stránce je výtek jen poskrovnu a je třeba poznamenat, že grafici v Cryu odvedli velmi dobrou práci. Všechny lokace jsou detailně vyvedeny. Ačkoli se jedná o scrollující 2d mapy, vypadá vše nádherně plasticky a živě. Všechny předměty mají své místo a vůbec nevystupují. To znamená, že nepoznáte, co se dá vzít a co ne. Každá místnost je vyvedena v takovém detailu, že si říkáte, že to snad není možné ani v reálu. Animace jsou na velmi vysoké úrovni. Postavy se pohybují velmi pěkně, až na menší disproporce při náročnějších pohybech. Přesto je grafika velmi pěkná. Samostatná kapitola by se dala věnovat designu jednotlivých místností a lokací. Vše působí velmi důkladným až pedantickým důrazem na čistotu a na pořádek. Celý příběh se odehrává v zábavním parku Dreamland. Kombinace upjatého pořádku a opuštěnosti místa, jako je zábavní park, působí velmi depresivně a mnohdy hrůzostrašně. Ačkoli jsme se už s podobným prostředím mohli setkat a není tedy zcela originální (tehdy zábavní park navrhoval H.R.Gieger), přesto svůj účel nadmíru splňuje a vtahuje hráče do role soudce, který má v rukou osud lidí, respektive jejich duší. Vše jakoby jasně říkalo, že omyl bude znamenat nezasloužené zatracení dobrého člověka nebo ráj pro hříšníka. Ve hře je toho příliš na jednoho smrtelníka a grafika zcela jasně dává najevo, že hráč by měl být přinejmenším stejně pedantický. Celý grafický ráz jakoby říkal, že pokud hráč neobrátí naruby i ten poslední pixel, bude mít na svědomí nezaslouženou věčnost někoho jiného.

Hudba

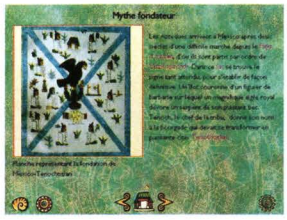
Hudba, podobně jako grafika, velmi pěkně podbarvuje děj a dodává atmosféru i do už tak temných prostředí. Nečekejte žádné hororové chorály nebo neurotickou zvonkohru jako třeba v Halloweenu. Očekávejte šum starých desek a retro hudbu, která naprosto přesně sedí k daným lokacím a pomáhá doplnit chybějící element, který není možné vytvořit grafikou ani dějem. Kombinace grafiky a hudby pomáhá vytvořit dokonalou iluzi prostředí, ve kterém se právě pohybujete a pomáhá lépe nahlédnout do osudů lidí, jejichž osud právě leží ve vašich rukou. Jakoby právě ona hudba byla vznášející se duší bývalého obyvatele, která čeká na pozitivní rozsudek. Hudba je prakticky jedinou známkou inteligentního života ve hře (mrtvé a Mefista nepočítám mezi živé).

Dle mého osobního názoru je Faust nadprůměrnou hrou. Její žánr bych označil spíš jako puzzle než jako adventuru, která má jiné charakteristiky než výše popsaná hra. Hratelností Faust příliš nevyniká, mnohdy je po této stránce značně frustrující. Velmi mě mrzí mrhání tématem, které Faust přímo nabízí a které je velmi nadčasové a v současnosti stále aktuálnější. Jako by autoři velkým nožem hrubě vyřízli postavy a obsadili je do mnohem slabšího tématu. S postavami budeme stále spojovat atributy jejich literárních předloh, ale k ničemu nám to nebude. Přesto bych řekl, že co ztrácí Faust na hratelnosti, jednoznačně dohání na poli grafiky, hudby a atmosféry. Hrůza přímo sálá z každého pixelu na obrazovce. Hra sice nemá kapacity na to, aby se z ní hráč v noci odkopával (jako třeba Aliens vs Predator, který ve tmě skoro nejde hrát bez trvalého poškození), ale přesto má na to, aby se při ní člověk cítil docela dost špatně. Mnohdy se k tomu ani není třeba frustrovat hraním, jen stačí sedět, koukat se na nádhernou hrůzu před sebou a naslouchat libým tónům linoucím se z vašeho aparátu. Přeji dobrý obraz a dobrý zvuk. Dobrou noc.

—Jan Podroužek



Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Logická adventure. **Vývoj / distributor:** Cryo / On Time. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Ne.
Minimum: P 200, 16 MB RAM, 4 MB grafická karta. **Doporučeno:** P II 333, 64 MB RAM. **Nejlepší podobné hry:** Atlantis 2 (90 %), Aztec (75 %). **Pro:** Skvělá atmosféra, grafika, hudba.
Proti: Těžké, mnohdy frustrující, faustovské téma nepřítomno. **Grafika ★★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★.** Celkové hodnocení: 78 %



Aztec

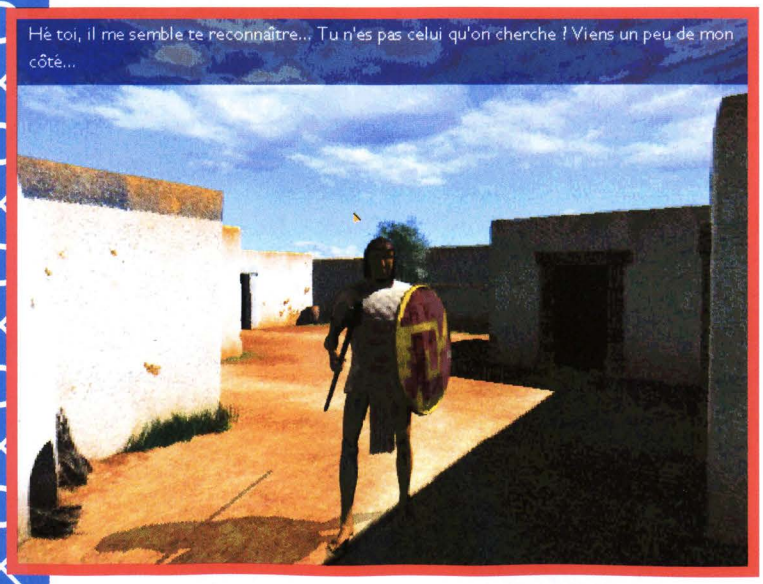
Velice zajímavý pohled na indiánskou kulturu zpestřený detektivní zápletkou

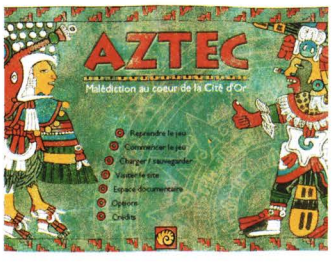
Francouzská firma Cryo interactive produkuje bezesporu ty nejoriginálnější hry na počítačovém trhu. Invencí, kterou překypují tituly typu Black Moon Chronicles a nyní i Faust či Atlantis II, nás tito vitální Francouzi neustále udivují. Co hra, to neotřelý projekt, ať už z hlediska grafického zpracování nebo scénáře příběhu samotného. Nejinak je tomu i u adventury Aztec. Příběh se odehrává v roce 1517, nebo-li, dle aztéckého kalendáře, v roce dvacátého zajíce. Místo konání je „srdce světa“, aztécký Tenochtitlán, která je zachvácená neznámou nemocí, se kterou si ani šamané neví rady. Vypadá to, jako kdyby kletba naplňovala stará proroctví o konci panovníkovi vlády, kdy strašné neštěstí zachvátí říši. Hlavním hrdinou je mladý chlapec žijící nedaleko města, jehož jedinou obživou je lov. Jeho život plný volnosti je omezován jen základními pravidly rituálního kalendáře. To vše se má změnit. Jednoho dne se stane svědkem vraždy a vyslechne rozhovor, který nikdy neměl slyšet. Jakožto jediný svědek je obviněn ze spáchání zločinu a nastávají mu krušné časy. Pronásledován aztéckou stráží, takzvanými orlími rytíři, prchá do své rodné vesnice, kde se dovídá, že jeho rodina byla uvězněna a bude obětována. Mladý lovec nemá moc času na dokázání své neviny, ale i tak mu dochází, že mezi jeho neštěstím a kletbou nad městem je jistá spojitost.

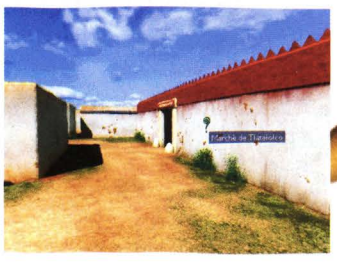
Aztec je adventura, kde na vás smrt a nebezpečí bude čekat na každém kroku. Při řešení vašeho dobrodružství vám bude pomáhat nebo naopak ztrpčovat cestu mnoho lidí. Přátelé si musíte vybírat obezřetně a na nepřátele si dávat neustálý pozor. Potkáte se i s laskavými lidmi, kteří vám budou chtít pomoci a budete se moc divit, až se z některých vyklubou zrádci. Programátoři od Crya slíbili, že uvidíte na vlastní oči pravý nefalšovaný život aztéckého města z 16. století, proto si jako odbornou pomoc vybrali profesora a archeologa pařížské univerzity Erica Taladoireho a experta z Mexického „Museo del Templo Major“ pana Leonarda Lopez Lujana. Díky tomu se krom neobyčejného zážitku z herní zápletky poučíte i něco z historie tajemných jihoamerických indiánských kmenů. Že by jste se ale v této čarokrásné přírodě podívali kam chcete, na to můžete zapomenout. Váš pohyb ve hře je striktně omezen. Lokace, které můžete navštívit, jsou předurčené a dál ani krok. Takže jestli jste se těšili, že si prohlédnete celé aztécké město nebo palác, tak to

Aztécká říše

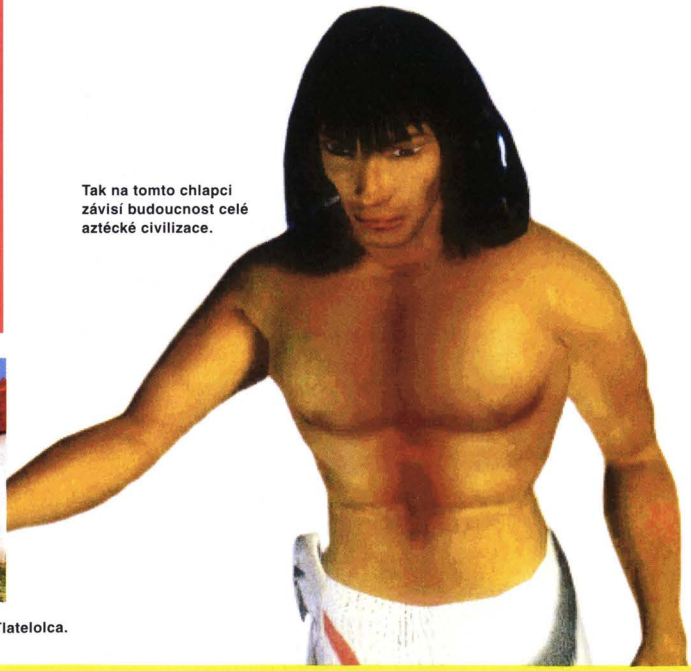
První zmínka o Aztécích pochází z druhé poloviny 12. století. Aztécké kmeny tehdy opustily své rodné město Aztlán, z kterého je mimo jiné odvozováno jejich jméno a vydali se na dlouhou pouť. Přesunuli se z území nynějšího Mexika až do centra amerického kontinentu. Vybudovali zde slavné město Tenochtitlán (podle jedné z verzí roku roku 1325, dle druhé 1345) a smísili se s potomky slavných rodů, které jim tímto daly potřebnou legitimitu. Vliv Aztéků vzrostl obzvláště po dvou menších válečných konfliktech a následnému vytvoření aliance s dvěmi přilehlými městy Texoco a Tlacopan. Tato smlouva přinesla do kraje mír a bohatství. Tenochtitlánský vůdce Motecuzoma Xocoyotzin (Moctezuma II.) se brzy stal vůdcem této koalice a pod jeho správou začal krátkodobý rozkvět. Ten byl násilně přerušen až příchodem conqistadorů v čele s Cortésem léta páně 1519. Když Španělé poprvé viděli Tenochtitlán, zapřísahali se, že vstoupili do nadpozemského ráje.





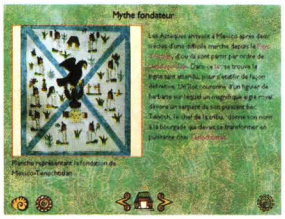


Ja, ja ich rozumět, budeme pochodovat do Tlatelolca.



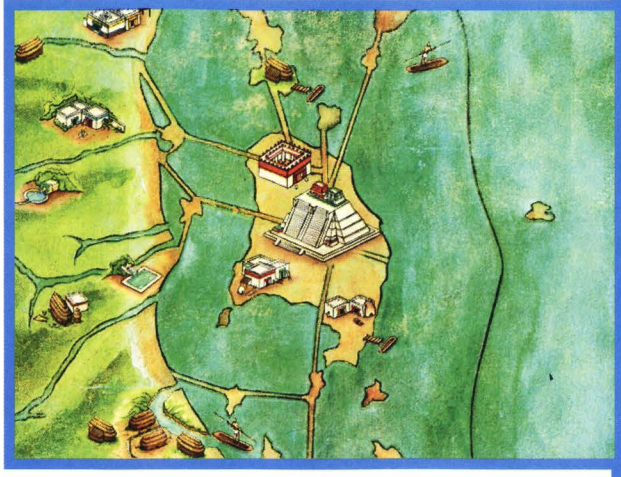
Tak na tomto chlapci závisí budoucnost celé aztécké civilizace.

Maminčin kouzelný přívěšek, který mě už několikrát zachránil.



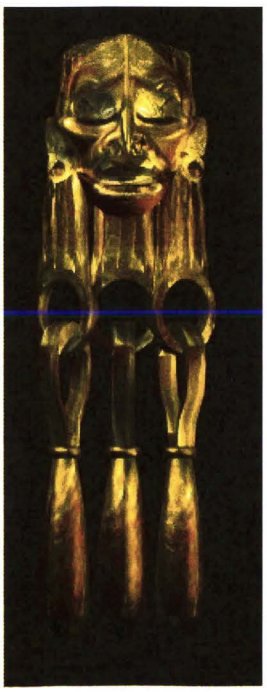
nebude tak žhavé. Ve hře vás čeká přes padesát unikátních 3D real-timeových charakterů. Hra by vám měla zabrat okolo třiceti hodin čistého herního času, a když připočítáte řešení zapeklitých problémů, zákysy a občas trochu nezbytného spánku... tak máte hodně dlouhou dobu co dělat. Docela dobré! Grafika je velice pěkná, až na to, že působí téměř staticky. Ostatní postavy se skoro vůbec nepohybují, takže si připadáte, že jste sice v aztéckém městě, ale v městě mrtvém a ne plném života, jak bylo slibováno. Detaily budov, země a všech ostatních struktur jsou precizně zpracovány. Aztec využívá také 3D Omni techniku, což je obrovské plus. Kdo neví, co to je, o hodně přichází. Tato technologie umožňuje komplexní pohled v rozmezí 360¡ a to znamená, že si můžete prohlížet stejně dobře jak broučky, co se koulí kolem vašich nohou, tak ptáky, kteří vám poletují nad hlavou - prostě můžete se podívat úplně na všechno, co chcete. Zvuky a hudba jsou velice dobře sladěny, takže tvoří velice vyvážený celek. Rád bych vyzdvihl pěkné skladby, které uchu přímo lahodí. Občas sice člověka štve, že okolo sebe slyší „ruchy velkoměsta" a v dohledu nikdo není, ale alespoň si hlavní hrdina nepřipadá tak sám. Nebojte se, že vás Actez za chvíli omrzí. Už jen kvůli té překrásné grafice a aztécké atmosféře se budete brouzdat po ulicích města a přemítat, jestli to opravdu takhle vypadalo. Dnes, když už jsou tato města dávno opuštěna a naplněna hnilobným pachem minulosti, vy si budete užívat život a životy dávno minulé. Vzhledem k tomu, že i kdyby jste si koupili letenku do Ameriky, tak uvidíte stejně jen mrtvé rozvaliny a nabídky zájezdů do minulosti u časoprostorových cestovních kanceláří nejsou zatím k maní, je Aztec ta nejlepší volba, jak v klídku poznat jedno z nejinteresantnějších míst na naší planetě. Už brzo se objeví i u nás, takže začněte vylepšovat svůj duševní potenciál a připravujte se na toto osudové setkání.

—Tomáš Staněk

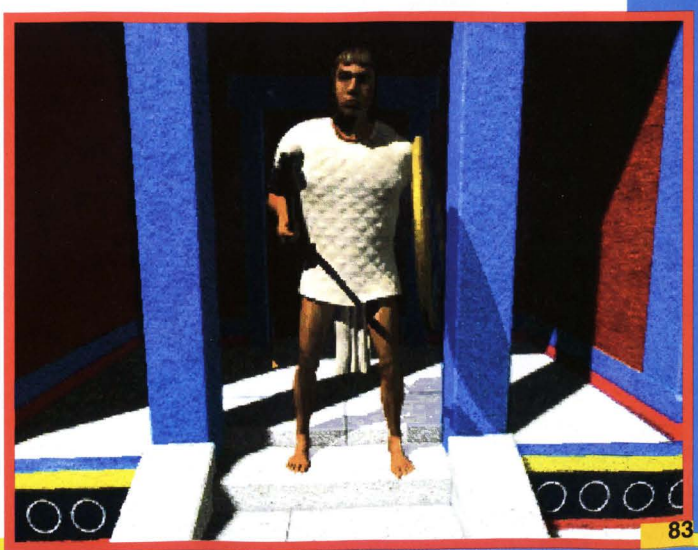


Mapa neposkytuje moc míst k vyřádění.

Tak naval ten bílej prášek, nebo...

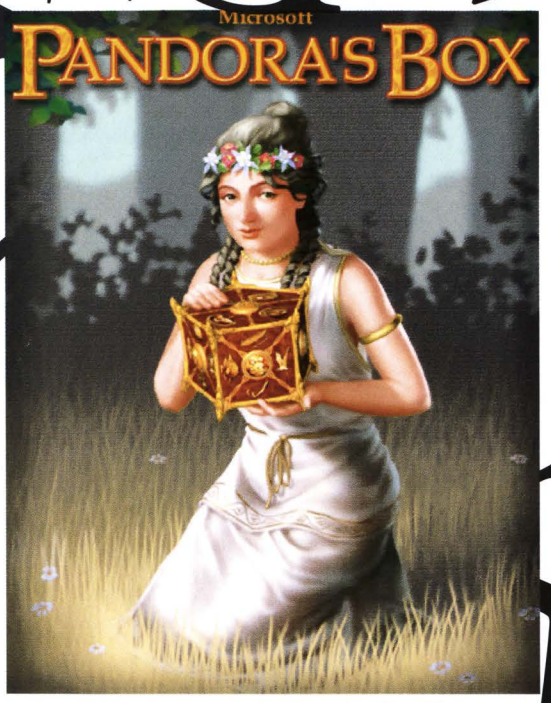


Black market ve své prapůvodní podobě.



Platforma: Windows 95/98. Žánr: 3D adventura. Vývoj / distributor: Cryo. Multiplayer: Ne. Podpora: 3D akcelerace.
Minimum: P 150, 16 MB RAM. **Doporučeno:** PII 200, 32 MB RAM, Voodo 16 MB RAM.
Nejlepší podobné hry: Atlantis (85%), Atlantis II (90 %).
Pro: Spousta informací okolo hry, pěkná hudba. **Proti:** Omezení pohybu, mírná zdlouhavost. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 75 %**

Pandora's Box



...A skříňka je otevřena. Vše, co v ní bylo, teď odlétá pryč. Sedm mýtických Podvodníků se vrací, aby zpustošili svět...

Když vznikly Windows, snažil se Microsoft pod ně umístit co nejvíce typů aplikací. Povedlo se mu do nového prostředí zavést textové editory, multimedia i grafické programy, ale jeden druh softwaru se přece jenom přetáhnou nedal. Byly to počítačové hry. Dosud používaný DOS jim vyhovoval ve všech směrech lépe. Nakonec se tedy stalo, že ze všech žánrů interaktivní zábavy zbyly ve Windows podstatněji zastoupeny pouze logické hry a to většinou velice jednoduché, s primitivní grafikou a žádnými zvuky. To znamená programy, které až na výjimky nezabíraly více, než pár desítek kB. Musíte uznat, že takováhle prezentace systému nemohla nikomu vyjít. A tak se stalo, že společně s vývojem techniky a žánrů počítačových her začaly mozkolamy ztrácet popularitu, a když se nějaká firma chtěla s nimi vytáhnout, nikdo ji nebral vážně. Ale dnes to byl opět Microsoft, který se jal zvyklosti změnit. A narozdíl od časů minulých, k lepšímu. Vydal logickou hru s propracovaným příběhem a nádherným zpracováním. Prostě hru, která člověka baví.

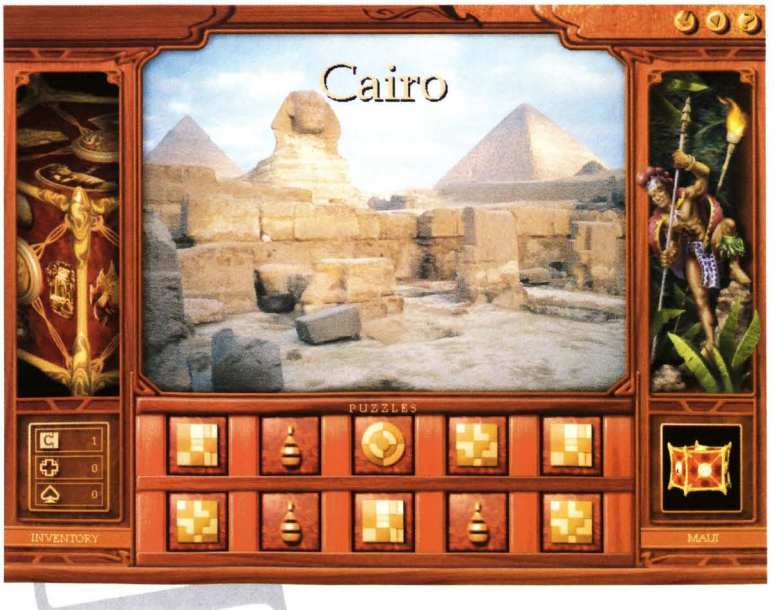
Máte děti, chcete je naučit pracovat s počítačem, ale bojíte se o jejich duševní zdraví? V tom případě se na počítač vykašlete a pošlete je na pískoviště kazit se mezi kamarády. Zábava z jedniček a nul jim z jejich mentality jedině ubere a ony pak skončí někde mezi zloději, překupníky drog, prostitutkami nebo vrahy a vy spláčete nad výdělkem.

Anebo, máte přítele, kamaráda, partnera, známého rodiny, případně třeba bratrance ze třetího kolene a dvanáctého loktu, kteří by si rádi občas na počítači zahráli nějakou tu hru, ale štítí se krvavých mord a kusů lidského masa poletujícího vzduchem? Mají tito lidé navíc zájem o historii či cestování? V tom případě je Pandora_s Box ideální hra pro ně!

Už při instalaci si všimnete překrásné grafiky a propracované hudby. Poté, co vlastní hru spustíte a začnete ji hrát, se vaše pocity ještě umocní. Hned ze začátku je vidět, že se na tvorbě podíleli jen ti správní lidé, kteří své práci rozuměli a rozhodně ji nijak neodbyli. A to je na jakékoli věci fakt nadmíru kladný. Hra vás bude po celý čas, který s ní strávíte, pomaloučku provázet za ručičku a neustále vám bude předkládat nové a nové prvky, které vás, ať už budete chtít, nebo ne, začnou fascinovat.

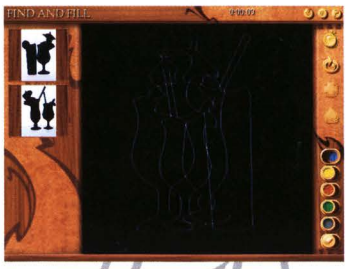
Jádrem celého příběhu je mapa. Není to mapa vojenská, dálniční, hvězdná ani žádná jiná. Je to mapa světa. Není nijak detailní, ale rozhodně skvěle nakreslená, se zvětšenou oblastí střední a západní Evropy. Úplně na začátku hry v ní budete mít vyznačeno jen jedno město. New York. Jakmile v něm vyřešíte dva nebo více puzzlů, můžete odcestovat i do jiných měst, v našem případě do Caira. Postupem času takto procestujete snad všechna historická města světa a z hádanek se o nich můžete dozvědět mnoho z jejich minulosti i současnosti. Logické hlavolamy totiž obsahují fotografie interiérů i exteriérů, zachycují památky a vy se tak vlastně můžete vydat na malou pouť kolem světa. O samotné náplni puzzlů se tady nebudu zmiňovat, popisu všech jsem věnoval samostatnou část recenze. Originality Tetrisu nedosahují, ale přesto jsou jedny z nejlepších, které jsem kdy viděl. No. Z mapy už jsme venku a teď si probereme města samotná. Ke každému z nich patří kromě jeho fotografie i vlastní hudba. A to hudba citlivá, ušitá na míru a vážně dost pohodová, taková, která vám v mžiku zvedne náladu. Kromě běžných a elektronických nástrojů v ní občas zazní etnické zpěvy a i jiné, vesměs velice příjemné zvuky. A takovýto hudební doprovod si můžete u všech měst vychutnat hned dvakrát: Poprvé v menu a podruhé jinou skladbu při řešení hádanek. Když spočítáte kolik měst ve hře je, vyjde vám snad nejvíce minut hudby, co se kdy objevilo u počítačových her.

Teď už trochu od hry samotné. Z obrázků kolem jste si už jistě udělali dojem o grafice. Nemá cenu o ní mluvit; něco podobného se hned tak nevidí. To, co vidíte na monitorech, má daleko blíž k uměleckým dílům, než k běžnému standardu herních interfaců. Co ale nevidíte, je neuvěřitelná jednoduchost ovládání a interaktivita. Jakmile přejedete myší nad nějakým tlačítkem, ono změní barvu a z reproduktorů se ozve nádherný zvuk. Když totéž uděláte kurzorem myši nad nějakým měnným textem, podsvítí se a vy už můžete jen napsat požadovaný údaj. Prostě, v Pandoře je všechno udělané na jedničku. Jakkoli



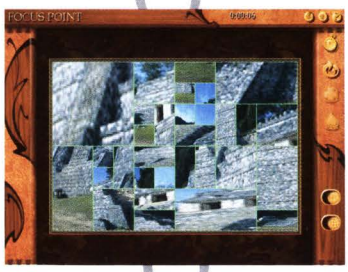
nemám Microsoft rád, jakkoli jsem v minulosti ohrnoval nos nad většinou logických her a jakkoli jsem se na tuto hru tvářil, když jsem si ji přinášel z redakce domů, musím uznat, že v tomto žánru představuje naprostou špičku. Je zcela vhodná pro kohokoliv a můžete se z ní mnoho naučit. Ale není to jen výukový program - je to hlavně skvělá hra, která ve všech ohledech překvapila, a můžu-li, vřele vám ji doporučuji!
—Matěj Steklík

Y K И A D À H



FIND AND FILL

Luštíte občas křížovky? Já sice ne, ale z úplně nejmladších let si pamatuji, že se v tomuto tématu zadaných tiskovinách občas objevovaly různé vybarvovačky, ve kterých jste měli určit ve šmodrchanici zašantročený obrys jakési věci. Find and Fill je něco velice podobného, až na to, že všechny obrysy nějakému tomu předmětu patří a je jen na vás, v jakém pořadí je budete odkrývat. Dokonce si můžete na vybarvení zvolit barvu.

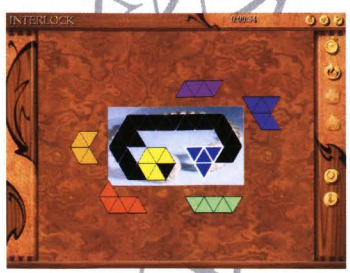


FOCUS POINT

Na herní ploše se nachází rozkouskovaný obrázek a vy ho musíte dát dohromady. Jednotlivé díly nejsou stejně veliké a na začátku řešení je máte samozřejmě přeházené. Pomůže vám, že pokud umístíte část obrázku špatně, bude dle své velikosti buď moc rozpixlovaný, nebo se v něm naopak ztratí detaily. Ale i tak si na těžších hádankách tohoto typu vylámete zuby.

IMAGE HOLE

Na povrchu poletují siluety různých motivů, vespod se nachází celý obraz. Když se vám podaří umístit siluety na správná místa, vyhráli jste! Na vaší chuti je vybrat si rychlost pohybu objektů. Při každé příležitosti je lepší nejdříve zjišťovat ty nejmenší motivy.



INTERLOCK

Poněkud podivný, nicméně plnohodnotný puzzl. Na obrazovce je menší obrázek s chybějícími díly. Ty musíte doplnit soustavami barevných trojúhelníků, aby se vám celý obrázek objevil. Trojúhelníky můžete otáčet a obracet tak, aby do sebe pasovaly.

JESSE'S STRIPS

Moc zajímavá věc. Středem vaší pozornosti bude (jako obvykle) obrázek. A to obrázek rozvrstvený do pěti oddílů s chybějícími částmi. V každém oddílu najdete některé části, a ze všech dohromady složíte úplný obrázek. Oddíly jsou zajímavě barevně rozlišeny, částmi můžete otáčet, jak se vám zlíbí.

LENS BENDER

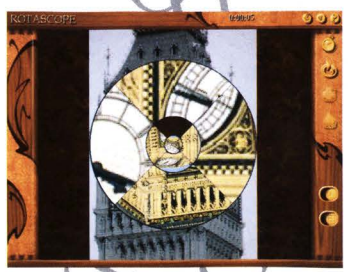
Asi nejsložitější a rozhodně nejtěžší druh hádanek. Šest sklíček a uprostřed nich část obrázku. Zbývající části musíte doplnit, a ty se nacházejí právě za sklíčky. Vtip je v tom, že skla výsledný obrazový vjem dost zkreslují, a to pokaždé jinak. I po dlouhé době hraní jsem dělal Lens Bender spíše stylem pokusů a omylů. Tuto nepříjemnost vyrovnává fakt, že se tento typ hádanek nevyskytuje úplně ze začátku hry, a vy se tak předtím můžete trochu obrousit.

OUTER LAYER

Nejhezčí hádanka vůbec. I na obrázku to vypadá moc dobře, ale v pohybu... Vychutnáte si nádherně vymodelované objekty jako motýl, tropická rybka nebo přilbice. Vy budete na neotexturovanou plochu nalepovat části obrázků. Objektem můžete (ne plynule, ale po skocích) otáčet.

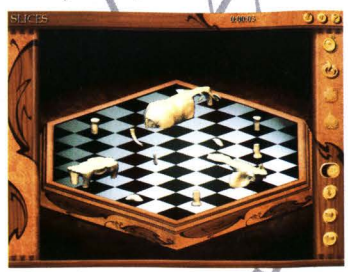
OVERLAP

Tady jde o skládání obrázku pomocí trojic navzájem spojených čtverců. Za obrazem se nachází mozaika, která vám při řešení hodně pomůže. Některé doplňovací dílky totiž na sobě část této mozaiky mají, a dají se podle ní dosadit na správné místo (žádný čtverec s mozaikou není stejný). Jestli vám některý dílek nemůže na nic pasovat, zkuste s ním otočit, třeba to vyjde.



ROTASCOPE

V kruhu máte chybně rozmístěné části podkladu, a vy je přehazováním a přesouváním musíte dostat do správné polohy. To je ztížené tím, že i když už máte většinu hádanky složenou, pro další řešení je potřeba už správně umístěnými díly pohnout, aby jste mohli umístit ostatní díly. Někdy se vám celý obrazec pořádně zašmodrchá, a je docela namístě si právě pro takovéto puzzly schraňovat Hint bonusy. Zde se vám hodí mnohem více, ne_ jinde.

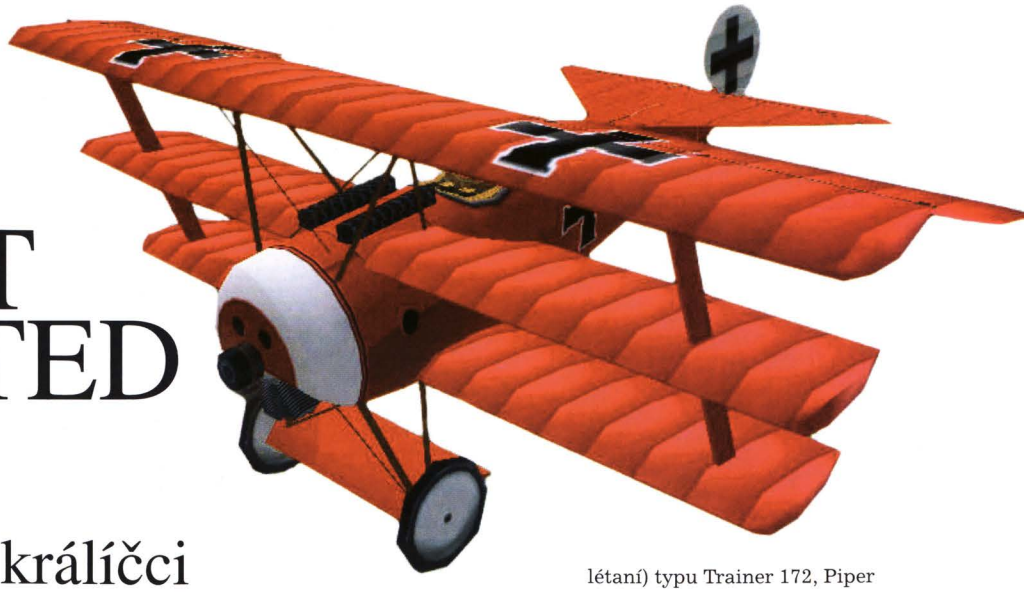


SLICES

Část hry, při které se docela pobavíte. Máte šachovnici a na ní poházenou spoustu částí sochy, kterou musíte sestavit. Kusy mohou být podivně natočené, a to i vzhůru nohama. Animace při skládání jsou docela legrační, a vrchol všeho je závěr, při kterém socha hupsne a dopadne na roh šachovnice.

Základní prvek Pandora's Box. Jsou rozděleny do jednotlivých úrovní hry, přičemž každá úroveň je vlastně příběhem jedné herní postavy. Do všech puzzlů se řadí běžné hádanky skrývající se ve městech, dále potom hádanky speciální, které dotvářejí příběh (v prvním levelu například Maui loví rybu), a jako poslední tu máme jednoduché příklady každého druhu puzzlů, které jsou použity v helpu. U pomoci na chvíli zůstanu. Předtím, než se dáte do řešení nového typu hádanky, se vás hra zeptá, zda-li nechcete nejdříve podstoupit tutorial. I když vám nebude pochopení logiky dělat větší potíže, vyzkoušejte ho. Jsou v něm popsané veškeré kroky, které budete pro správné vyřešení budoucích hádanek potřebovat.
Hra obsahuje dva druhy bonusů, které vám mohou práci ulehčit. Bonus „Hint" se skrývá v některých puzzlech. Když ho získáte, můžete si v kterékoliv budoucí hádance vyvolat nápovědu k některé nevyřešené části. Bonus „Free" se také občas skrývá v některých puzzlech, ale jeho výskyt už není tak častý. Jistotu, že ho dostanete, budete mít vždy po vyřešení deseti hádanek.
Nebudete-li si poté v budoucnu moci s nějakou poradit, použijete tento bonus a on za vás všechno vyřeší.

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Adventure / Puzzle. **Vývoj / distributor:** Microsoft. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Není.
Minimum: P 100, 16 MB RAM, 4x CDROM. **Doporučeno:** P 100, 32 MB RAM, 12x CDROM.
Pro: Ideová čistota, špičková grafika, skoro všechno. **Proti:** Ideová čistota. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 82 %**



FLIGHT UNLIMITED III

Král a jeho králíčci

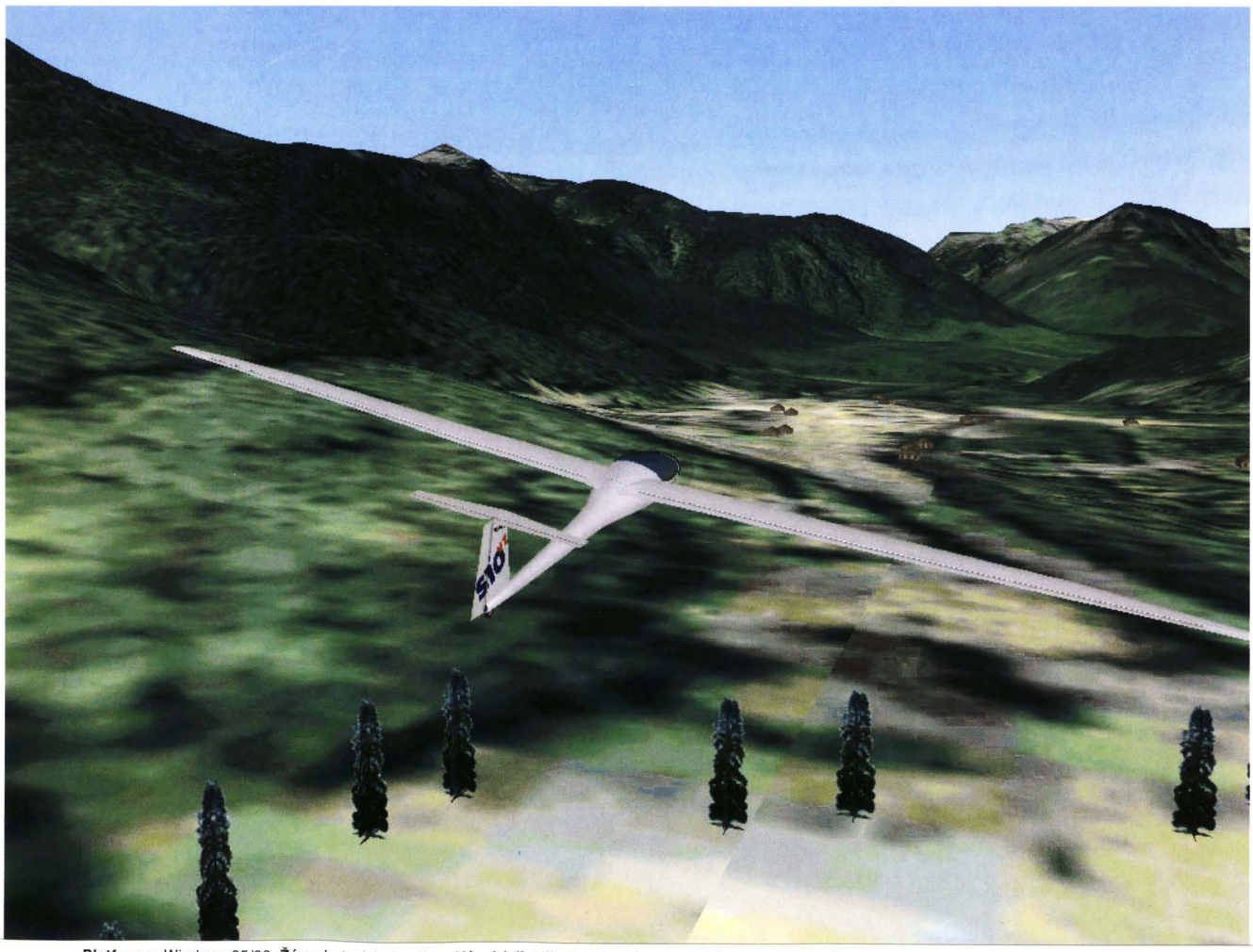
Už je dávno tomu, kdy simulátory civilních letadel na PC uměl jen Microsoft. Přestože je laťka dost vysoko, objevuje se stále více konkurentů. Naposled to byl FLY! s TOTÁLNĚ funkčním cocpitem a dnes Flight Unlimited III. Už každou chvíli by se měl objevit další FS, nyní s označením 2000, který chce zvednout laťku zase o něco výše a udržet pomyslnou korunu panovníka v rukou Microsoftu. A že to nebude mít lehké, se můžete sami přesvědčit.

Tak pěkně od začátku. Simulátor se skrývá na třech CD, ke kterým patří poněkud stručný, ale dostatečně jasný manuál. Rozhodl jsem se pro plnou instalaci, vyžadovala přes 2 GB, což může slabým povahám vyrazit dech. Instalace proběhla bez problémů a můžeme startovat. Kdo se pustí do tréninkových misí, určitě neskončí za pár hodin. Ale nemusíte se bát neúspěchu, můžete požádat instruktora a ten vám s klidem vysvětlí, co máte dělat.

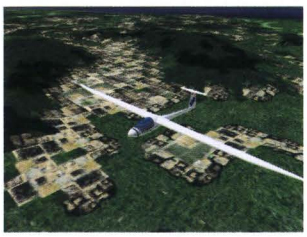
Komunikace je opravdu propracovaná a různé barvy hlasů v éteru jsou skvělé. Od základů vás trénink dovede až k letu podle přístrojů.

Létat můžete v deseti letadlech. Od špičkově vybaveného Raytheon Beechjet 400A až po starožitný, ale nádherný Fokker Tri-Plane. Co se týká samotného létání, je zajímavé krotit, jak na vodě, tak ve vzduchu, ale i na betonovém letišti, dva hydroplány Lake Renegade 270 Seaplane a Muskrat Seaplane. Koho neláká voda, má k dispozici letadla pro přepravu osob na kratší vzdálenosti Mooney TLS Bravo, Twin Engine Windhawk a lehká letadla (používané k tréninkům i v reálném létaní) typu Trainer 172, Piper Arrow. A nakonec jsem si nechal krásného dvoumístného motorového větroně Stemme S 10 – VT a pro obdivovatele pilotů druhé světové války, dle mého názoru nestárnoucí, P – 510 Mustang.

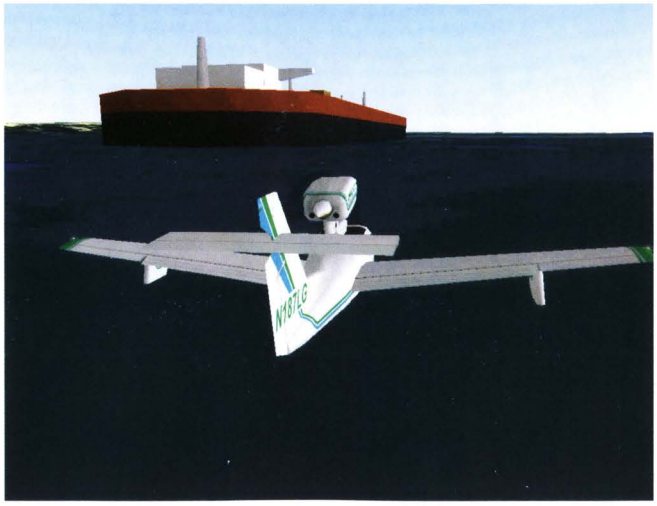
Výběr letadel máme za sebou, trénink vynecháme, úkoly kterých je poskromnu také vynecháme, protože jsme je už splnili a pustíme se do vlastního letu. Počasí si můžete nastavit od bouřky, hromů a blesků, až po tropické léto. A pokud máte rádi romantickou noc, můžete si nastavit měsíc od úplňku do novoluní. Sílu a směr větru.



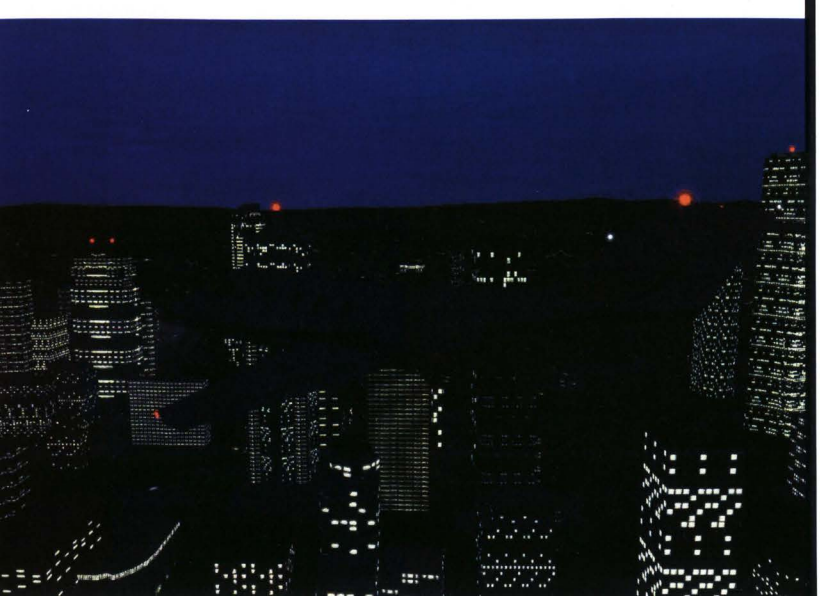
Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Letecký simulátor. **Vývoj / distributor:** Looking Glass. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** 3D akcelerace, force feedback.
Minimum: P 233, 32 MB RAM, 12x CDROM. **Doporučeno:** PIII 500, 64 MB RAM, 32x CDROM. **Nejlepší podobné hry:** Flight Unlimited I (65%), Flight Unlimited (69%).
Pro: Fyzikální letový model, grafické zpracování komunikace, chování hydroplánů na vodě. **Proti:** Vysoké hardwarové nároky, některé objekty nedotažené, více úkolů by rozhodně neškodilo.
Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení:75 %



Anebo si můžete loadnout již připravené počasí.
U letišť je také z čeho vybírat. Můžeme si vybrat od mezinárodního, až po malé a zastrčené kdesi v horách. Když už jsem nakousl ty hory, létat okolo nich s fotorealistickou krajinou je opravdu zážitek, hlavně tvar hor a lesy. Abych nezapomněl, při svých letech pochopitelně potkáváte i letadla na pravidelných linkách. Grafika je velice pěkná, ale nároky na hardware jsou opravdu moc moc velké. Přistání na vodě je zážitek. Voda stříká na sklo, houpe s letadlem, noří se plováky i letadlo. Když budete opravdu zruční, dokážete potopit i kus křídla, ale pak se děj vůle boží, voda jak je známo má větší odpor než vzduch, a tak s vámi značně zacloumá. Stejně tak s vámi bude házet bouřka, do které vletíte a když si nedáte pozor, může se vám stát, že s vámi sekne o zem a ani nemrknete. Pochopitelně se dá obletět a skuteční piloti-profesionálové by vám to určitě doporučili, ale zase byste přišli o ten zážitek. A pokud ovládáte letadlo s podporou feedbacku, tak se váš zážitek zdvojnásobí.
U fyzikálních modelů letadel je nepřehlédnutelná snaha autorů o co nejvěrnější chování. Ovládání se dá nastavit dle vašich schopností. Náročný virtuální pilot má vždy radost z co nejpodrobnějšího ovládání, aby se co nejblíže přiblížil realitě, přesto pokud nemáte jako on, nalétáno více hodin než naše celá armáda



(citováno z pozvánky na slet virtuálních pilotů), určitě vám nebude nic z ovládání chybět, ale často spíše přebývat. Je to na vás.
Určitě jsme všichni v očekávání co přinese nového FS 2000, ale i kdyby se stal opět králem civilních simulátorů, tak už dnes má minimálně dva „KRÁLÍKY". Ať je to FLY! nebo Flight Unlimited III. Ale jak to vypadá už teď, nebude to pro FS 2000 jistá a jednoduchá obhajoba.
A s kterým simulátorem počkáte na korunovaci, je už jen a jen na vás.
—Boris Hrubý



Miláčku, proč si se mnou nechceš hrát ?

"Že máš doma žárlivou ženu? Zavři ji do skříně, zapni počítač ,a jdeme na to. Budeme spolu hrát mé oblíbené *Erotické hry* - adventury , karetní, pokry i 3D střílečky." Možná se potom k nám přidá i ona."

Tak co říkáš na nabídku dívky z obrázku? Nejen s ní, ale i se spoustou dalších si budeš hrát. Právě vychází dlouho očekávané CD "Erotické hry". A není to jenom tak nějaké CD. Jsou na něm nejlepší erotické hry všech dob. Od klasických erotických tetrisu, pokrů a logických her až po žhavé adventury a erotické levely pro hru DOOM. Jako bonus na Vás čeká výběr 600 kvalitních erotických obrázků, které můžete použít třeba jako pozadí do Windows. A navíc několik desítek pikantních povídek, které nenechají nikoho chladným.

Opravdu **stojí** za to!

Cena 299 Kč *

* cena vč. DPH bez poštovného, balné neúčtujeme

Tel. 069 / 681 14 44
Firma DuCom
Hornická 16 / 913, Havířov-4, 735 64
ducom@ducom.cz, www.ducom.cz

Odstřihněte a zašlete na naši adresu

Jméno a příjmení : .....
Ulice : .....
Adresa vč PSČ : .....
Objednávám CD Erotické hry ks : .....
Potvrzuji svým podpisem, že jsem starší 18-ti let : .....

Zboží posíláme do 24 hod dobírkou s označením CD-ROM

CHESSMASTER 7000

Již od doby dávno minulé byla ceněna jako jedna z nejinteligentnějších a mysl rozvíjejících her pod sluncem. Ano, nejedná se o nic jiného nežli o stolovou hru šachy.

Napoleon: I love Waterloo.

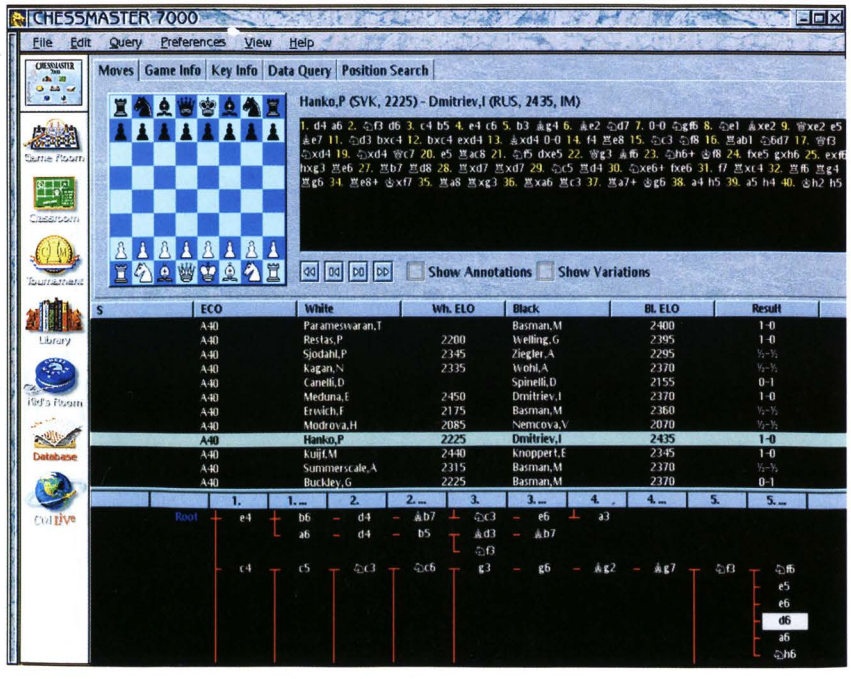
Člověk by předpokládal, že na zpracování takové hry, jakou jsou šachy, se toho příliš nezmění. Pomineme-li vzhled, jsou šachy na počítači stále o tom samém, pořádně si zahrát a v tom lepším případě i někoho porazit. Chessmaster 7000 má za sebou již poměrně hodně verzí, a tak se není moc čemu divit, že jeho poslední verze (doufám, že ne úplně poslední) se tak povedla. První verze Chessmasteru vyšla v roce 1986 s dodatkem 2000, přes další verze jako 3000, 4000, 5000, 6000 až 7000. Zlom v designu hry byl asi v roce 96, kdy byla vydána speciální narozeninová edice 5000. Chessmaster 7000 byl vytvořen pod patronátem Joshe Waitzskina, který ho doplnil o dětský koutek. Jediné, co se na celé hře nezměnilo, je počet figur, velikost šachovnice a zadumaný stařík s bílými vlasy na úvodní obrazovce.

Na rozdíl od předchozích verzí je hra rozčleněna na několik částí, tzv. „pokojů" a nehrajete již jako Anonym, ale celou hrou si „hrdě" nesete své jméno, na které se při zpuštění zalogujete. Tak zpátky k pokojům, je jich sedm: LIBRARY, GAME ROOM, CLASS ROOM, TOURNAMENT ROOM, KIDS ROOM, DATABASE, CHESSMASTER LIVE. Knihovna – zde si můžete nalistovat klasické hry, je jich tu asi 200, a nechat si je přehrát na šachovnici, je zde také velmi obsažný slovník s šachovou tématikou, různé pojmy a styly hry (původně jsem se docela divil, proč jsou šachy na dvě CD, ale teď se skoro divím, kam se to všechno vešlo). Hrací pokoj je na hraní šachových partií (to vás určitě nenapadlo) s možností nápovědy a analýzy vaší hry. Ostřejší podmínky jsou v Turnajovém pokoji, zde si můžete zvolit turnaj nebo jednotlivé časově omezené hry – rated games,

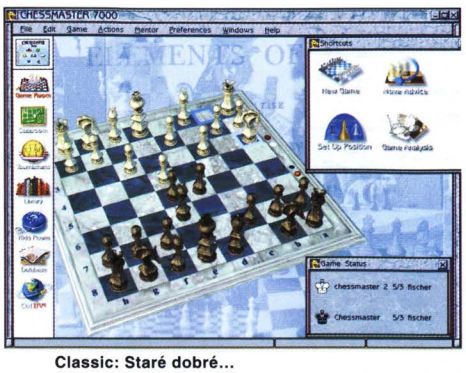
A jak se vlastně vyhrává? „Musíte hlavně hrát, hrát a hrát!" Tak říká animovaný Josh.

ale chybí zde nápověda a hlavně možnost stáhnout tah zpět. Má to jeden důvod, hraním v tomto pokoji se mění hodnocení vašeho hráče a vy šplháte vzhůru (nebo padáte dolů) po šachovém žebříčku. Vyučovací pokoj, tady se můžete naučit šachová pravidla, tahy figur, základy strategie a jak se vlastně vyhrává. A jak říká animovaný Josh: „Musíte hlavně hrát,hrát a hrát!" vše je doplněno spoustou kvizů a interaktivních ukázkových her. Dětský pokoj, žádné hře by neměl takovýto dětský koutek chybět, můžete si zahrát s ostatními dětmi (trochu mi po první prohře se sedmiletým Joshem, který koutek vede, kleslo sebevědomí) a zdokonalovat své dosavadní dovednosti. Databáze, význam tohoto pokoje mi trochu unikl, ale podařilo se mi zjistit, že je to upravitelný soupis různých pozic a tahů, které můžete vyhledávat, anebo naopak zadávat. Chessmaster live, v tomto pokoji si můžete sehrát partii s kýmkoliv na světě, pokud má Chessmastra a je připojen na internetu, intranetu nebo dostupný po modemu.

Tak něco o obtížnosti. Už jsem se zmínil o žebříčku šachistů, na kterém si v jakékoli hře můžete vybrat svého protivníka a tím i obtížnost, vyjádřenou počtem jeho bodů. Žebříček začíná u amatérů asi s 27 body a přes průměr, dobré šachisty a mistry se šplhá až k zadumanému staříkovi nad šachovnicí, který symbolizuje „THE FINEST CHESS PROGRAM IN THE WORLD" a určitě není hračka nad ním vyhrát. U každého hráče je připojen malý obrázek (překvapilo mě velké zastoupení žen, normálně o holku, která hraje šachy, jen tak nezavadíte) a stručná charakteristika jako „pomalé zahájení, slabá koncovka" nebo „silný



střed, rychlé zakončení". Vaše umístění na tomto žebříčku závisí nejen na tom, jestli vyhrajete partii, ale hlavně na tom s kým hrajete. Pokud prohrajete s někým jako Kasparov, Kapablanka nebo Rubinstein, body se vám dokonce přičtou (a to si pište, že s nimi skoro určitě prohrajete), zato když si zahrajete třeba s nějakou Kim, Rendym nebo Kejim, kteří živoří na konci žebříčku, body se vám sice odečtou, ale vás bude hřát pocit vítězství, kterého si v této i jakékoliv jiné hře musíte vážit nejvíce. Inteligence počítače je udělaná opravdu dobře, dělá chyby, když má a nedělá je, když nemá. Nemůžu říci, že odpadá čekání na odpověď, protože to k šachům prostě patří, na druhou stranu se počítač moc dlouho u jasných tahů nerozmýšlí (u některých šachů jsem například čekal třeba půl minuty, než počítač sebral moji dámu, která sebrala jeho dámu, i když měl jen jednu možnost), zato u zapeklitých situací si u lepšího protivníka trochu počkáte. Toto čekání je omezené také již zmíněnými „rated games„, u kterých nastavíte čas na rozmyšlení tahů obvykle nastavený na deset minut. Jediná nevýhoda je tohoto typu hry je to, že limit platí i pro vás. Již jsem se také zmínil o možnosti nápovědy, která vás, jak se říká, vytáhne z průšvihu. Proto jí je také věnováno menu „mentor", v kterém si můžete zapnout poradce, nebo dokonce výuku při hře či hledání matu. Jistě tedy uznáte, že Chessmaster si může zahrát každý, každý si v něm najde rovnocenného nebo slabšího soupeře. Silnějšího soupeře ani hledat nemusíte, na těch lepších hráčích si vylámala zuby celá moje rodina. Tak jak to vlastně vypadá? No, vypadá to pěkně, grafický vzhled hry je dobře vyřešen, máte možnost kdykoli se přepínat z pokoje do pokoje a v jakékoli hře si můžete vybrat asi z dvaceti vizáží figur a šachovnice. Přes klasické tvary šachových figur, ať už dřevěných, kovových nebo kamenných, se můžete dostat k různým armádám, zoo, písmenkám, futuristickým sci-fi figurám a to vše v 2D nebo 3D provedení. Pro přehlednost si k 3D šachovnici (pokud používáte třeba zoo, je hra silně nepřehledná) můžete zapnout malou přídavnou šachovnici. Pomocí volby „custom" si můžete nastavit vlastní vzhled šachovnice, můžete ji natáčet do různých úhlů, zkosit nebo vybarvit podle svých představ. Já bych osobně doporučil právě ty klasické šachy, protože jsou asi nejlepší pro „čtení" hry. Když jsem zkoušel hrát s jedním



Classic: Staré dobré...

3D typem, došlo k několika trapným omylům, takže mě počítač upozorňoval, že pěšec táhne opravdu jen o to jedno políčko, a to rovně (v mém případě šikmo doleva). Dále je zde velký výběr ke zobrazení dalších oken jako například anotace hry, počet sebraných figur a nesmí samozřejmě chybět šachové hodiny. Pokud chcete, můžete také zobrazit možné tahy.Všechno běhá pod Windows, takže to podle toho také vypadá – můžete roztahovat, zmenšovat, přesunovat nebo zavírat, jak se vám zlíbí a nemusíte ani o menu zavadit. Můžete si také vybrat z několika předdefinovaných vzhledů a své vlastní nové nastavení si uložit pro pozdější použití. Další dobrá věc, která by u žádných šachů neměla chybět, je takové šikovné menu, ve kterém můžete nejen přehrát jednotlivé tahy znovu, ale třeba i nabídnout protivníkovi remízu, v horším případě položit svého krále a resignovat. Pokud se vám ale porážka nezamlouvá nebo patříte k těm, co vyhrávají za každou cenu, můžete si s počítačem těsně před svou porážkou vyměnit židli. Pokud si chcete zahrát nějakou situaci, můžete si ji najít v databázi nebo přímo zadat na šachovnici. Tuto funkci můžete využít také během hry, nesmí se vám však počítat do vašeho bodového hodnocení, kde jsou podobné funkce nepoužitelné.
Celkově je hra velmi pěkně propracovaná, nejvíce jsem ocenil velký výběr protivníků, vlastní bodové hodnocení a dobrou orientaci ve hře pomocí pokojů, ve kterých se můžete během hry pohybovat. Již klasicky velký výběr vzhledů figur také není k zahození, ale stejně nejvíce využijete buď 2D šachy nebo jednoduché 3D zobrazení, kde je poznat, co je co. Možnost hrát šachy po síti není úplně nová myšlenka, a pokud nemáte doma internet, asi ji příliš nevyužijete. Samozřejmě stále nejlepší je lidský protivník, když už pro nic jiného, tak alespoň proto, že každý člověk občas udělá nějakou chybu.

—Robert Polák

KIDS: I děti hrají šachy.

Děda: neměnná tvář stařika nad šachovnicí

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Sport. **Vývoj / distributor:** Mindscape. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** Není.
Minimum: P 200, 16 MB RAM, 2 MB VGA, 4x CD-ROM, 130 MB HDD. **Doporučeno:** P 333, 32 MB RAM, 4 MB VGA,12x CD-ROM, 300 MB HDD.
Pro: Inteligence počítače, velmi dobré nastavení úrovně znalostí. **Proti:** Vaše neznalost této hry. **Grafika: ★★★, hudba a zvuky: ★★, hratelnost: ★★★★. Celkové hodnocení: 83%**

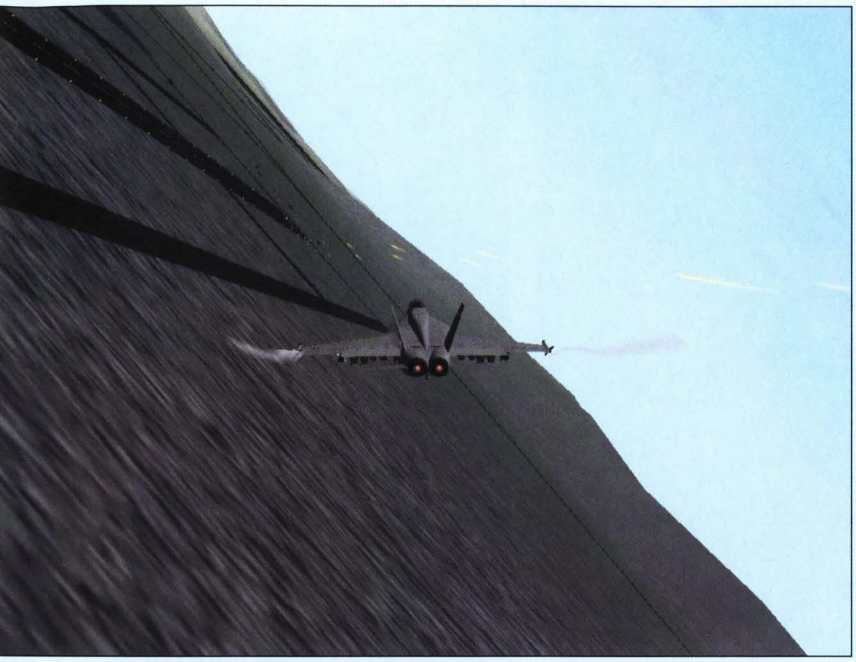
F/A-18 E - SuperHornet

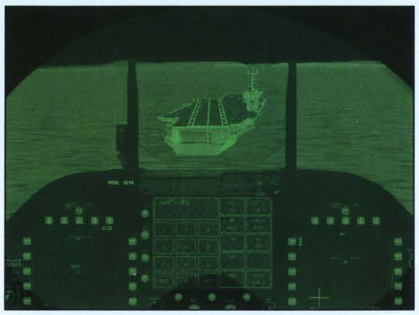
Jsem velmi rád, že se mi k recenzi dostala do rukou novinářská verze tohoto simulátoru. Je to také proto, že se o Hornety zajímám všeobecně a mnoho letových hodin jsem strávil v simulátoru Hornet Korea, který simuluje typ C. Na letošním CIAFu jsem také měl možnost zasednout za knipl nového vojenského simulátoru Hornetu typu E.

SuperHornet je také simulátor typu E, takže se mi nabízí možnost vše porovnat a zhodnotit. Na testování a recenzi jsem měl pouze šest dní, ale přesto jsem se snažil být co nejobjektivnější, i když nastudování detailů avioniky zabere spoustu času.
SuperHornet je hardcore simulátor, přestože v nastavení můžete pozapínat spoustu věcí, které pak simulátor dělá za vás. V tréninkových a quick misích si můžete nastavit nerozbitnost letadla a nekonečný počet zbraní. Letové vlastnosti ale nemáte možnost pozměnit, takže třeba při ztrátě vztlaku se začnete propadat. Palubní počítač se vám však vždy snaží pomoci nejoptimálnějším nastavením profilu křídla.
Děj simulátoru se odehrává v nedaleké budoucnosti na dvou bojištích - Barentsovo moře a Indický oceán. Startujete jak z pevniny, tak z nejnovější letadlové lodi USS Ronald Reagan (třída Nimitz), která bude spuštěna na vodu v roce 2002 a uvedena do bojového stavu o něco později.
Pilotujete pouze letoun F/A-18 E, který je v současné době ve fázi zařazování do výzbroje a první letka dosáhne operační způsobilosti v roce 2001.
SuperHornet má plně digitální avioniku a od toho se odvíjí množství možností v nastavování veškerých systémů. Nemusíte se však obávat, 230 stran manuálu vás důkladně provede předletovou přípravou, nastavením avioniky i bojovou taktikou. Dozvíte se zde všechny parametry letounu a zbraní, které v průběhu značného množství misí ponesete pod svými křídly.

Tak a teď se podíváme na vlastní simulátor:
Instalace vám zabere 250 MB na disku a před spuštěním hry se doporučuje nastavit si preference. Možnosti nastavení se odvíjí od vašeho hardware a dá se létat i na pomalejších strojích.

Po velmi povedeném úvodním demu, které trvá téměř osm minut, se vám v hlavním menu nabídne několik možností.
Quick mise - zde si vybíráte okamžité akce, kdy se objevíte ve vzduchu poblíž cíle. Vybíráte si z akcí vzduch - vzduch a vzduch - země a můžete se rozhodnout pro oblast Barentsova moře či Indického oceánu. Dále máte také možnost nastavit si denní dobu a počasí - od sluného dne, přes sněžení, až po silnou bouřku.
U všech quick misí získáváte body, pět nejlepších je zobrazeno, takže se dá soutěžit bez nutnosti síťového propojení.
Tréninkové mise - jsou rozděleny do čtyř tématických skupin.
V těchto misích se naučíte ovládat letadlo a všechny dostupné zbraně. U těchto misí se zobrazuje vaše úspěšnost.
Boj - hlavní rozdělení této sekce je na klasické bojové mise, které se odehrávají na výše uvedených místech a na síťovou hru, kde lze použít všechny možnosti propojení počítačů (IPX, TCP/IP, Serial, Modem). Síťová hra nabízí pouze možnost deathmatche, kde se může utkat až 24 hráčů. Je zde také nabízena spousta možností jako nastavení maximálního počtu hráčů. Dále můžete přístup do síťové hry povolit pouze přes heslo a limitovat hru časově nebo počtem sestřelů.
V této novinářské verzi simulátoru není kdysi avízovaná dynamická kampaň v plném slova smyslu. Také zde není možnost v síťové hře plnit společně mise či souboj o „vlajku".
Tak a to by o nastavení hry asi stačilo, přesuneme se k samotné hře a vybereme si třeba tréninkovou misi - Start a přistání na letadlové lodi.
Ještě než se ale pohodlně usadíte za knipl, tak vás plánovač mise seznámí se zvolenou misí.
Plánovač u SuperHorneta je takřka stejný jako u jeho předchůdců (Apache Longbow, Hind, F-16 Fighting Falcon). Můžete si zde změnit trasu pro všechny letouny ve skupinách. Povětšinou letíte ve dvou skupinách s tím, že každá skupina má stejný druh cíle (podle typu mise), ale jejich cíl se nachází na jiném místě. Vy si můžete zvolit, se kterou skupinou poletíte a popřípadě změnit trasu sobě nebo všem letadlům (a to ve všech skupinách). Měnit můžete i pozici všech waypointů až na ty, které označují místo pro útok. Takže si můžete zvolit takovou cestu, abyste byli nad nepřátelským územím co nejkratší dobu nebo se vyhnuli protiletadlové obraně (i když to se dost dobře nedá).
U každého waypointu je možné nastavit: jeho polohu, výšku, ve které ho budete míjet i rychlost, kterou nad ním poletíte. Poslední dvě zmiňované možnosti je možné nastavit i u cílových waypointů. Také se můžete podívat na profil svého letu (kde začnete stoupat a kde klesat - vše je znázorněno přímkou). Dále si můžete mapu zvětšovat podle libosti, otáčet s ní, můžete si přečíst předpověď počasí nebo se podívat na zprávu od rozvědky.
Takže teď víme, co nás čeká, a tak si podle toho zvolíme zbraně. Zde chci pouze upozornit, že mne zarazila možnost podvěšovat zbraně pouze zrcadlově (co přidáte na jednu stranu, objeví se i na druhé), což nemusí vždy plně vyhovovat určité misi, ale možná v tomto simulátoru nejsou tak náročné mise, na které byste potřebovali od jednoho typu zbraně jeden kus. Takže máme naládováno a jedeme na palubu. Zde začínám žasnout, paluba plná pohybujících se človíčků (navigátorů a další obsluhy), v rukách mají svítící naváděcí kužely. Vedle mne stojící letoun narovnává křídla a dostává signál k popojíždění na katapult, je upevněn, zdvihá se za ním deflektor a následuje start. Na lodi po katapultu zůstává kouř,





dostávám signál ke startu a popojíždím ke katapultu...
Tak by se daly popsat nejžhavější novinky tohoto simulátoru, na které bylo upozorňováno a měly by být tím, co simulaci pozvedne zase o kousek blíže k realitě. Mohu říci, že se to povedlo. Letadlová loď žije téměř jako ve skutečnosti a přistávání je také skvělé. Když si nastavíte na první komunikační kanál signály z věže s plnou hlasitostí a na druhý kanál s poloviční hlasitostí hlášení od LSO, tak se při přistávání vůbec nenudíte. Ale na pevných letištích občas projde jen voják se samopalem, takže to už je, možná z časových důvodů, trochu odbyto.
A teď trochu něco o kokpitu. Jsou možné dva pohledy: v 2D kokpitu máte možnost vše ovládat myší (otáčet knoflíky, přecvakávat přepínače, nastavovat dotykový UFCD, pohybovat mapou). Ve virtuálním kokpitu máte možnost se myší svižně rozhlížet a veškere informace z HUDu, z mapy a jiných přístrojů jsou čitelné.
Celkově je simulátor řešen na použití myši. Nejdůležitější věci však mají svůj ekvivalent na klávesnici, a tím má každý možnost nastavit si svůj HOTAS. Zde jsou ovšem také určité nedostatky. Při používání plynové páky a joysticku se nemůžete v akcích, kdy záleží na vteřinách, rozhlížet s myší a klávesové zkratky, jako ekvivalent k rozhlížení se po kokpitu, nejsou ideální řešení. Zde mi chybí rychlé pohledy jako jsou v Hornet Korea (dále jen HK). Externích pohledů je opět dostatek (nechybí ani pohled, který máte při ovládání RC modelů) ale nedají se tak snadno natáčet jako v HK.
Nejvíce lidí se asi bude ptát na grafiku, i když mým názorem je, že u vojenského simulátoru není potřeba supergrafika. Kdo má v těch rychlostech, s nepřítelem v HUDu, ještě čas rozhlížet se po krajině? A mám dojem, že takto uvažovali i lidé z Digital Integration. Grafika je plně postačující, díky tomu si nebude muset většina zájemců kupovat nový počítač. V plných detailech v 1024x768 na mé konfiguraci nebylo vidět žádné trhání, a to ani v případě více objektů. Co mne však vyvedlo z míry, je omezenost mapy. K jejím okrajům se totiž dá dolétnout i na interní nádrž, pak vás už čeká jen nelítostná bílá stěna, o kterou se rozbijete. To je velké mínus v případě síťové hry, kdy se v zápalu boje můžete dostat i do oblastí u hranic mapy.
A u síťové hry ještě chvilku zůstanu. Na pomalejších sítích budou asi problémy s plným počtem lidí (max. 24). Hra přes internet dial-up s rychlým pingem byla ve hře s omezením pro max. dva hráče také téměř nehratelná (internetová mise pro čtyři hráče z HK je stále nepřekonána). Ale doufejme, že vzniknou nějaké „patche", které pomůžou optimalizovat i hru přes internet.
Závěr. Tento simulátor není pro lidi, kteří si po instalaci zvolí Quick Mission. Ti se po deseti vteřinách letu změní v hromadu trosek společně s letounem. Ono je totiž docela nutné prokousat se skrze prvních 100 (slovy sto) stránek manuálu, než najdete rychlokurz, jak vzlétnout a přistát. Pak vás však čeká ještě dalších 90 stránek, kde se naučíte ovládat jednotlivé zbraně.
To je však veliké plus pro nadšence hardcore simulatorů.
Plusy: Výbuchy raket ve vašem okolí s vámi zacloumají a někdy se i trochu propadnete, což je třeba při letu těsně nad zemí občas osudné. Slunce je „příjemně" agresivní. V noci jsou vidět hvězdy a měsíc. Máte možnost použít překryt přilby pro noční vidění. Zajímavě řešený Red Out, Black Out a Eject. Kokpit se dá srovnat se skutečností.
Zvuky jsou v hodnocení asi tak někde uprostřed.
Mínusy: Jednotvárné výbuchy bomb, po kterých nezůstane žádný kráter. Za letadlovou lodí není žádná brázda. Pohyblivá barevná mapa v kokpitu (provedení) neodpovídá skutečnosti. Není možnost replaye. Není zabudován editor misí. Malé chyby v manuálu - pár obrázků neodpovídá popisu jednotlivých částí v manuálu.
Simulátor bych tedy ohodnotil takto:
Možnosti hry, grafika a zvuky - 75%. Avionika, letový model, komunikace a nové nápady - 95%. Manuál - 100%.
Celkové hodnocení 90% však vychází z pohledu hardcore hráče. Ostatní tomu mohou dávat podstatně méně.

P.S.: Jsem zvědavý, o kolik se tato verze bude odlišovat od finálního produktu. A jak budou programátoři od DI odstraňovat některé nedostatky. Pak by slibovaná Gold verze (leden 2000) mohla být konkurentem ostatním, právě vydávaným hardcore simulátorům.
Testováno na konfiguraci Celeron 450, TNT1, 64 MB RAM.
—Jiří Matějka

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Letecký simulátor. **Vývoj / distributor:** Digital Integration. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace, force feedback.
Minimum: P 200, 16 MB RAM, 12x CDROM. **Doporučeno:** PII 350, 64 MB RAM, 32x CDROM. **Nejlepší podobné hry:** F18 Hornet (89%), F22 Raptor (84%).
Pro: Fyzikální letový model, reálný plně funkční kokpit, komunikace, perfektní manuál. **Proti:** Chybí editor misí, pomalá síťová hra po internetu , není možnost replaye, omezený prostor pro let.
Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 90 %

Panzer General 3D: Assault

Následující recenze je pro ty, kteří nezabíjejí puškou nebo nožem, ale těm, kteří zabíjejí z budov daleko od fronty vlaječkami na štábních mapách. Unrealista nebo Quaker si možná myslí, že je tím největším zabijákem za počítačem. Ale není tomu tak. Největším zabijákem je totiž stratég.

Adolfe Hitlere, přísahám ti jakožto vůdci a říšskému kancléři svou věrnost a statečnost. Slibuji, že budu do smrti poslušen tebe i těch, které jsi ustanovil mými veliteli. K tomu mi napomáhej Bůh.

Toto byla přísaha ve zbraních SS, elitních jednotek Německa. Tímto bych chtěl začít recenzi elitní hry od SSI. Jak je již zvykem u třetích pokračování, i toto má za svou trojkou pověstné „D“, jasně napovídající, že i zde se tvůrci pustili na led trojrozměrné animace. Po Dukeovi 3D, Princovi 3D, je tu i žánr, kde je 3D asi nejméně očekávaný (ať již s hrůzou nebo s radostí). Vrhněme se tedy do bitvy. Zum Angriff!

Není snad žádný počítačový stratég, který by neznal Panzer General nebo jinou podobnou hru ze série „Five Stars“. Po úspěšných Panzer, Allied, Pacific, Star a Fantasy generálech přišel očekávaný Panzer General II. Tato pseudo 3d (použity sprity a 2d mapa) byla přijata s celkem přiměřeným nadšením. Po tomto kusu následoval People's General, kde jste po boku soudruhů z rudé hvězdy nakopali Amíkům a všem spojencům. People's General nezaznamenal takového úspěchu jako jeho předchůdci a dalo by se říct, že hráčským povědomím prošel jako nůž máslem, aniž by po sobě zanechal hlubší stopu. Až teď, po roce čekání, vidíme konečně světlo na konci tunelu. Je jím trojrozměrný Panzer General 3D: Assault, který se na nás z toho tunelu řítí za monumenální Wagnerovy hudby, která jen stěží zastírá hřmot motorů, rachot pásů a zpěv nadšených SSmanů. Je to hra, která změní pojetí strategií na věky budoucí.

Panzer General 3D (PG3) je úplně novou hru, která si z původních dílů vzala jen kostru a téma. Stejně jako její předchůdci, je i PG3 hrou na tahy. Opět se nacházíme na hexové mapě a opět velíme armádám z druhé velké války. Tím však veškerá podobnost s předchozími díly končí. PG3 je od tohoto okamžiku naprostou novinkou. Tentokrát už na dobytí mapy nebudete mít 20 tahů, jak tomu bylo zvykem u předchozích dílů. Tentokrát se bude jednat o čísla jednomístná. Není se ale čeho bát. Všechno stihnete a krve neubude. I v těchto „krátkých misích“ naděláte tolik sirotků a vdov, že bude vaše megalomanské a krvežíznivé ego naplněno a uspokojeno. V každém tahu totiž jednotka táhne víckrát! Může popojet, třikrát vystřelit, pak se zakopat, najíst, vykoupat a vyspat. Vše totiž záleží na schopnostech velitele. Ano, v tomto díle je rozšířena úloha velitelů. Ve dvojce se objevili velitelé jen jako nositelé speciálních vlastností (lepší obrana, dva výstřely). Zde je v podstatě celá hra postavená na jejich schopnostech. Každý velitel má k dispozici určitý počet bodů. Je na vás, jak ty body využijete. Můžete jezdit, střílet, zakopávat se, prozkoumávat infiltrovat, u letadel potom schovávat se v mracích (skvělé pro bombardéry) nebo vyčkávat a přepadat nic netušící letadla, co letí kolem (fakt sranda zašít někam deset FockeWulfů a nechat je kosit lepší letadla ze zálohy. Ale jak řekl už Clostermann:„Sundá tě

Němec, kterého neuvidíš"). Jak je tedy zřejmé, vaši velitelé budou smetánkou vašich armád, budete je hýčkat a nedopustíte smrt jediného z nich (na rozdíl od nepřítele, vy máte save/load. Hehe). Jejich povyšování je založeno na jejich činech. I když čin je sám o sobě hodnotou, mít velitele dekorované Železným křížem s dubovými ratolestmi, meči a brilianty je něco, pro co se vyplatí trochu riskovat. Zároveň je tu přidávání „akčních bodů", které je rovněž založeno na tom, co která jednotka udělá. Proto mnohdy vyčkáte se zajetím města, než se doplazí ti dělostřelci, které chcete povýšit. U letadel je to jiné, neboť kdo kdy viděl, aby letadlo obsadilo klíčové body ve městě a začalo s genocidou. Akční body jsou platidlem v PG3. Není tedy nic divného, když vaše „Tigry" překonají řeku, z Britů nadělají „fish & chips" a ještě se na dobytém místě zakopou. Hra je díky tomuto systému mnohem dynamičtější. Ale jak se říká, v každém systému je i klíč k jeho zničení. Stejně na tom není ani PG3. Nemohu se ubránit pocitu jisté nečestnosti nebo neférovosti. Je totiž jasné, že kdo první vyrazí, ten bude mít iniciativu až do konce a rozhodne více méně početní převaha. Vezměte si příklad: Německý nadupaný Panther vyrazí. Během jednoho tahu 5x vystřelí a zakope se. Tank, který tak mocně ve svém kole obdělával, nemá na vybranou, než ve svém kole doplnit stavy. To tank stojí všechny akční body. V dalším kole se Panther vyhrabe a začne svá jatka nanovo. Pokud nemáte strategického ducha, tohle by vás mohlo dostat. Akční body zde spíše působí jako nástroj pro vyšší obtížnosti i pro ty snazší mise. Přesto by neměly být překážkou pro průměrnějšího stratéga. Co se bitev týče, můžete hrát za jakou stranu chcete. Kampaně jsou rozděleny podle velitelů jednotlivých stran. Každý velitel má asi po deseti až dvaceti bitvách. Budete tu hrát za Rommela, Pattona atd. Tentokrát se bohužel nekoná ono rozmazlování vaší 1. divize Leibstandarte SS Adolf Hitler, která s vámi táhne „od pobřeží k pobřeží" a na konci má spoustu zkušeností. Škoda. Měl jsem rád své elitní FockeWulfy, tanky Tiger a jedno fakt nadupané SdKfz 222.

Jak tu tak plkám o hře samotné, ještě jsem se nezmínil o její grafice, zvuku, hudbě. Tak tedy: Grafika je božská, ze zvuků dostanete orgasmus a při poslechu hudby dostanete nutkání obsadit Polsko. Tolik ve stručnosti. Kdo chce vědět víc, ať čte dál, komu to stačí, ať si jde hru sehnat.

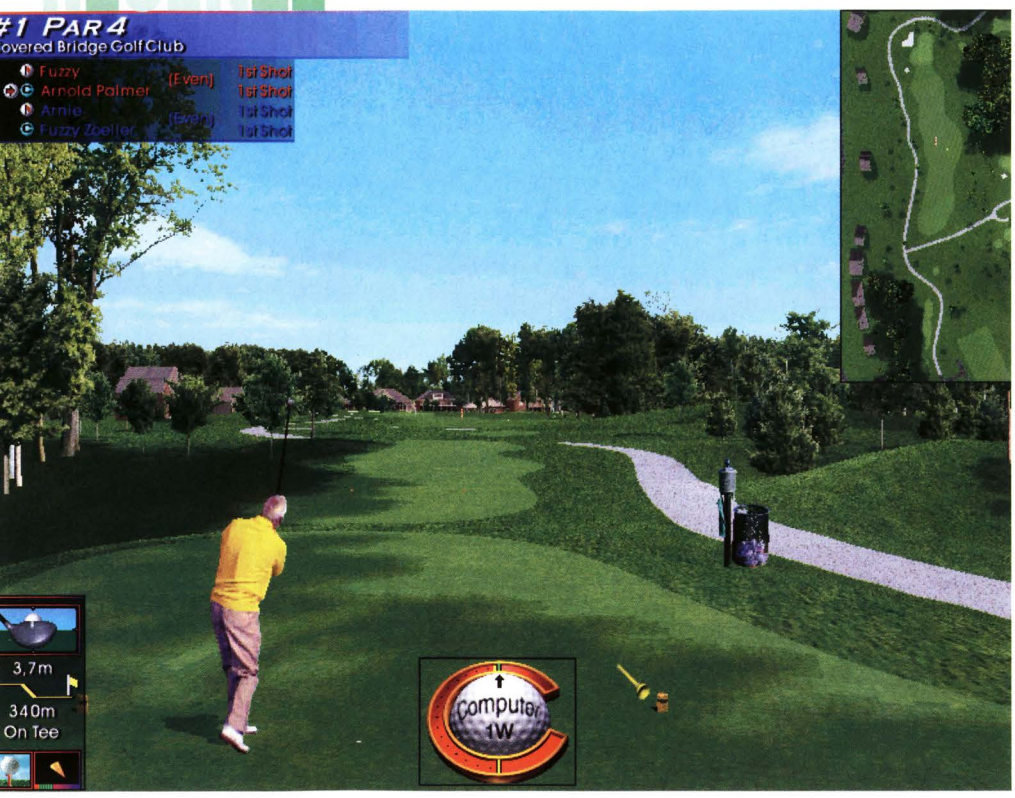
Grafika v PG3 je na vskutku vysoké úrovni. Všechny jednotky, budovy, terén i všechno ostatní je kompletně 3d s velmi kvalitními texturami (pro rejpaly: Ano, i vzduch je 3d). Začneme terénem. Terén je nejslabším článkem v celém 3d provedení. Jedná se více méně o placku s nanesenou texturou, která i přes vysoký stupeň detailu značně zaostává za všemi jednotkami. V normální 3d hře byste řekli, že je to „shit", ale tady zcela stačí na dokreslení situace. Terén je zde, jako obvykle, důležitý pro útok i pro obranu. Samozřejmě že se dělostřelectvu v horách povede lépe než pěchotě, která právě brodí řeku. Přestože je terén jen jakousi plackou, na textuře vidíte všechno, co potřebujete vidět. To znamená, jestli jste v lese, v řece, na planině nebo v močále. I hory jsou na textuře jasně rozpoznatelné. Přes všechny rejpaly, co říkají jak je to hnusný, musím říct, že je to malý krok pro 3d akce, ale obrovský skok pro 3d strategie (vzpomeňte si na povrch z PG1). Teď se tedy dostávám k samotnému květu celé hry, a to je grafika jednotek. Jsou naprosto vynikající. Nádherně maskované s nejmenšími detaily. K tomu ještě připočtěte, že v PG3 je snad každý typ tanku a letadla, co byl ve válce (i když to je u PG standard). Například si zkuste představit SdKfz 222 (moje oblíbené) v běžné evropské kamufláži s křížkem na přední kapotě. To všechno v 3D, vymakané do posledního detailu, takže si to autíčko můžete prohlédnout ze všech stran. Tahle hra je po grafické stránce terno pro každého, kdo kdy lepil plastikové modely. Kdo se vyzná v modelech tanků, letadel a lodí, ten od téhle hry nevstane. Pod grafiku spadá i animace. Animace jednotek je na té nejvyšší úrovni, na jakou se tahová strategie může dostat. Tanky se plazí, letadla létají, poškozené jednotky hoří a bouchají, ranění také hoří a také bouchají (trochu nelogické, ale budiž). Prostě idylka. Ti, které to nezajímá, můžou animace vypnout a zbytek odstavce přeskočit. Takže pro ten zbytek. Musím říct, že jízdu takového pěkného německého tanku si vychutnávám pořád. Je fakt, že na samotnou hru to nemá žádný vliv a jen to zbytečně prodlužuje přesun, ale za ten pohled to stojí. Jednotka se otáčí ve své 3D podstatě naprosto plynule. Letadla se navíc při zatáčkách naklánějí a při náletech opravdu nalétávají. Ne jako u PG1, kde i Stuky shazovali bomby v horizontálním letu, nebo v PG2, kde Stuky dokonce v horizontálním letu pouze střílely kulomety. V PG3 letadla opravdu nalétávají. I zde je však jedna moucha, která je viditelná především na letadlech. Otočka na místě je pořád jen otočka na místě. Žádný oblet, žádný objezd (realisticky tedy při otočce vypadá jenom tank). Ve 3D jsou i města. Ale co říct o nich. Jsou 3D, jsou to domy. Nenalétávají, neplazí se, neútočí. Komu město patří, poznáte snadno. Když nemá vaše barvy, tak není vaše a tato informace vám většinou stačí.

Zvuky, jak jsem již napsal, jsou skvělé. Při jízdě tanku doplňuje grafickou stránku zvuk řvoucího motoru a rachotících pásů. Pastva pro uši. Střelba je také na značně vysoké úrovni. Ač zvuk nezachází do Dolby surroundu a do nerealistických hloubek, náramně si užijete. Při střelbách neuslyšíte jen klasické bum, ale i cvakání závěrů nebo u dělostřelectva vypadlou nábojnici. Vše doprovází stylová hudba, která vás nenechává na pochybách, kde zrovna jste. Už se nejedná o stále se opakující Valkýrii v midi, jak tomu bylo u PG2, ale o naprosto dokonalou hudbu v CD kvalitě.

Ať již budete hrát za kohokoli, mohu vám garantovat, že se u této hry nebudete nudit. Pokud vás baví startegie, tak je tohle hra, kterou musíte mít a bez které nemůžete umřít. Opravdu doporučuji každému, koho nezajímá farmaření a obchod v Age of Kings nebo snad budování civilizací. Na druhou stranu nedoporučuji nikomu, jehož nejoblíbenější hry jsou Civilizace, Sim City a Solitaire. Jedná se o hardcore strategii, a pokud budete očekávat dobrou strategickou pařbu, budete navýsost spokojeni. Pokud ale čekáte akci a budování, budete trpce zklamáni. Ovládejte malá kolečka ve velkém stroji a doveďte svoji stranu ke konečnému vítězství nad stranami zla (ze subjektivního pohledu platí pro obě strany). Nashledanou u „Ant General".

—Jan Podroužek

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Strategie. **Vývoj / distributor:** SSI. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace.
Minimum: P 200, 32 MB RAM, 4 MB grafické paměti. **Doporučeno:** P II 400, 64 MB RAM, 3D akcelerátor. **Nejlepší podobné hry:** PG1 (78 %), PG2 (83 %). **Pro:** Dobrá grafika, hudba, zvuky, hratelnost.
Proti: Žádné tažení od pobřeží k pobřeží, ten povrch jakoby dělal někdo jiný. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 90 %**



Links LS 2000

Golf... Bezesporu jedna z nejnáročnějších her, které kdy člověk mohl vymyslet.

Traduje se, že již Caesar hrál hru, která se velmi podobala dnešnímu golfu, avšak finální podobu, jakou známe dnes, mu dodal až v 17. století jistý James VI of Scotland. Tehdy však tento sport uznávalo jen málo lidí. Vše se obrátilo k dobrému až v roce 1893, kdy bylo vytvořeno blízko Wheatonu první 18-ti jamkové hřiště. Od té doby získal na oblíbenosti, také díky faktu, že byl určen především „vyšší“ vrstvě. To se ovšem s nástupem výpočetní techniky změnilo.

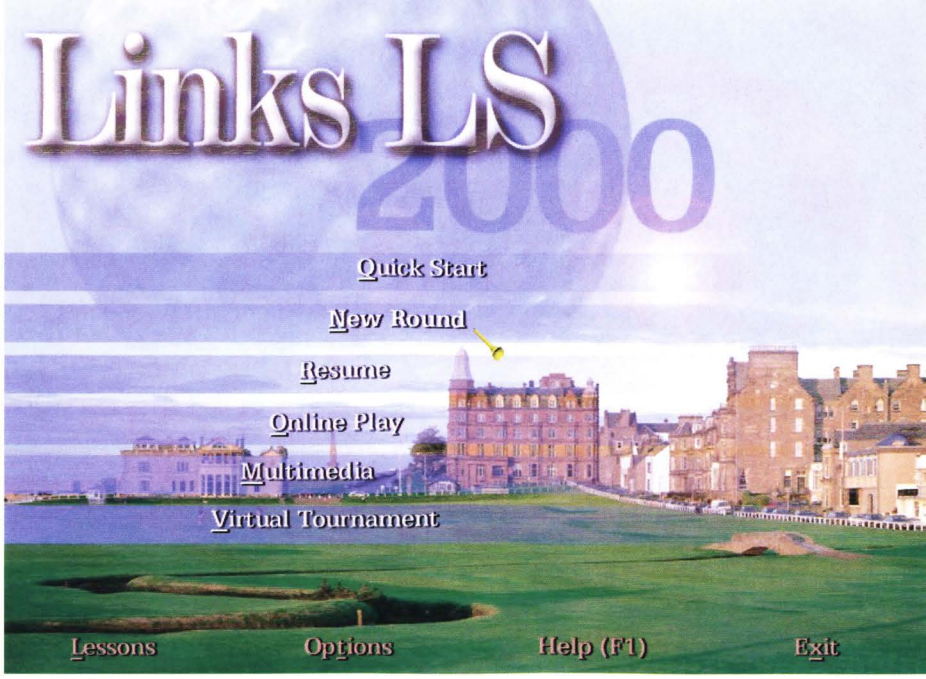
První počítačový golf jsme si mohli zahrát již v roce 1982, a to na legendárním C64. Tehdy jste v mizerné grafice pobíhali s bílým panáčkem (ten měl znázorňovat hráče, ale neznázorňoval ani trochu...) po zelené obrazovce, kde se sem-tam vyskytla modrá skvrna a snažili jste se dostat bílý čtvereček (1 pixel) do černého čtverečku, který znázorňoval jamku. Ovšem to bylo skoro před dvaceti lety a nyní již golf na obrazovkách našich PC vypadá úplně jinak...

Po několika letech jsem oprášil své golfové hole, vylovil míčky ukryté pod špinavými ponožkami a jal se razit na hřiště. Rukavičky jsem nenašel, a tak mi budou muset stačit palčáky, na které již po cestě lidé obdivně koukali. Své golfové botky jsem také neměl, ale mé nožky zdobily slušivé holínky. Pravda... Při třiceti stupních Celsia se mi v nich trochu potily ruce a nohy a vozíku na hole vrzaly kolečka, ale představa, jak na golfovém hřišti zazářím, to překrývala. Po menší hádce u kasy, kdy jsem pokladní tvrdil, že při mé poslední návštěvě tu hodina hry stála 300,- a ne 800,-, jsem dorazil k první jamce. Rozhlédl jsem se a nasál čerstvého vzduchu. Bohužel jsem ráno nesledoval počasí, kde říkali množství škodlivin v ovzduší, a tak mých příštích pár minut bylo doprovázeno dávivým kašlem. Konečně mi bylo lépe a přišlo na hru samotnou. Umístiv míček na jeho místo, začal jsem hledat vhodnou hůl. V palčácích mi ta pravá poněkud prokluzovala, ale jsem chytrý hoch a pár kapek vteřinového lepidla vše vyřešilo. Nápřah a...ODPAL!

Odkudsi se ozval křik, nějaký pán vyběhl polonahý ze křoví a zuřivě se rozhlížel kolem. Všiml jsem si, že mu po tváři stéká cosi červeného, ale to bylo asi to poslední, na co má všímavost měla čas. Ve chvíli, kdy mě onen dotyčný uzřel a zjistil, že jsem jediný golfista široko daleko, dal se s hurónským křikem do běhu a já pochopil, že mám být obětí. Pokusil jsem se o útěk, ale mé slušivé holínky, které končily kousek pod koleny, nebyly pravděpodobně na běh uzpůsobeny. Po několika vteřinách jsem již o osobě nevěděl... Vlastně jediné co vím, je to, že křik se neustále přibližoval a když byl hodně blízko, tak jsem ucítil úder na temeno své hlavy. Když jsem se probral, mé hole byly zlámány, míčky rozházeny po okolí a moje hlava byla díky bouli asi dvakrát větší. Tento den neskončil moc dobře, ale už to mám. Zítra si zajdu koupit počítač a zahraju si tu novou hru... Jak ona se jen...

Links LS 2000 by se dal nazývat vrcholem ve své třídě (raději se zdržím spekulací, zda se jedná o 2D nebo 3D hru) a nyní se snad již můžeme dočkat jen golfu ve virtuální realitě (Microsoft opravdu na něčem takovém pracuje!). Od posledního úspěšného dílu Links 386 jsme se dočkali několika podstatných změn, které více či méně přidávají hře na přitažlivosti. Mezi ty příjemnější změny patří bezesporu realističnost hry. Hráč zde má na výběr z několika nastavení počínaje „vedením za ručičku“, kdy program prakticky každý odpal „doladí“ za vás, a konče „expertem“, kdy jste odkázani pouze na svůj um a přírodní podmínky ve hře nasimulované. Osobně bych vám doporučoval zvolit si něco mezi, protože na nejnižší obtížnost vás to přestane brzy bavit a na tu nejvyšší brzy rozmlátíte myš a klávesnici. S těmito nastaveními se můžete vyřádit na nespočtu hřišť, a dokonce si je můžete importovat i ze starších dílů. Na internetu pak naleznete další várku, takže nakonec zjistíte (pokud máte ovšem dostatečně velký harddisk), že můžete mít golfová hřiště skoro z celého světa!

Také je velice příjemné úvodní menu. Tam si můžete vybrat v nastaveních snad ze všeho, co se dá vymyslet, počínaje barvou vašich trenýrek a konče výběrem vlastností hráče, venkovní teploty (nejde u tropických a subtropických oblastí) nebo povětrnostními podmínkami. Když jsem se k menu dostal poprvé, strávil jsem u něj čtyřicet minut, ale vůbec tím nechci říct, že vás bude zdržovat od hry, naopak! Bude vás to bavit, hrát si se všemi těmi čísílky a hejblátky a kupodivu vás to neomrzí (alespoň mě ne) ani při přibližně příštích 20-ti nastavováních.



Další, co vás překvapí, je grafika. Zde se opravdu dočkáte pocitu realistického prostředí a ne jednou se místo hraní budete rozplývat nad malebností krajiny. Bohužel zůstal jeden neduh, který si možná pamatujete i z 386-ky - občas se vám špatně nascaluje bitmapa, a tak se stává, že stojíte vedle rákosu nebo něčeho podobného a ona věc je plná pixelů a asi tak třikrát vyšší než vy. Na tento úkaz jsem však během svého několikadenního hraní narazil pouze dvakrát a tak se nemáte čeho bát.

Hůře je na tom už ozvučení. Samply jsou sice kvalitní, ale více než často se stává, že „hrají" na špatném místě. Například u rybníčka bych čekal kunkání žabiček nebo kejhání kachen (či jak se to, co vydávají, nazývá). Ne! Více než často jsem se dočkal štěkání psa a jednou dokonce i hlasitého povzbuzování diváků, kteří nikde nebyli a navíc by měli komentovat pouze mé úspěchy a ne mě rušit při hraní. Hudby se ve hře opět nedočkáte, také proč by tam měla být (nemyšleno ironicky).

Pokud nebudete chtít hrát sami se sebou nebo proti počítačovému soupeři, můžete se připojit na Internet a zařádit si s protihráči třeba na opačném konci světa. Problém je, že golf není hra na rychlost, ale na rozvahu a přemýšlení, a tak se jen jediná hra ve čtyřech lidech může protáhnout až na několik hodin. Má to ovšem jedno úskalí. Pokud nemáte originální verzi (tj. zpirátěnou), nezahrajete si. Microsoftí server (který je ve hře implementován - naštěstí můžete dodávat i jiné gameservery, ale zatím nevím o žádném, kde by se dal Links LS 2000 hrát) totiž natvrdo požaduje licenční číslo, a pokud ho nemáte, pak vám nedovolí se připojit. Ovšem je jisté, že chytří lidičkové si vždy poradí a brzy se objeví nějaké řešení.

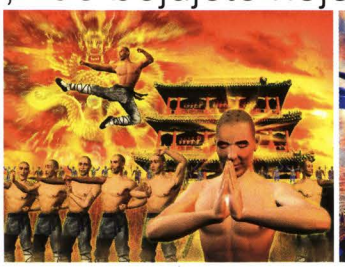
Ale teď se již od vás nenechám zdržovat a jdu opět ulítnout na této skvělé hře. A vám doporučím totéž (samozřejmě jen pokud jste fandové golfu... ale vlastně ani nemusíte být, stačí, když vás to bude bavit), protože Links LS 2000 opravdu stojí za vaši pozornost i přesto, že je poněkud dražší...

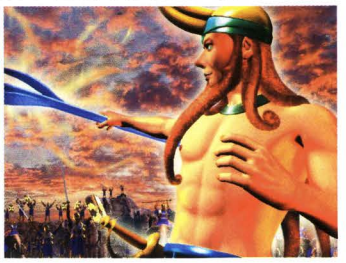
—Vlá'da Kopáček

Platforma: Windows 95/98/NT. **Žánr:** Golf. **Vývoj / distributor:** Microsoft. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** TCP/IP. **Minimum:** P 200, 32 MB RAM, 4x CDROM.
Doporučeno: PII 350, 64 MB RAM, 16x CDROM. **Nejlepší podobné hry:** Links 386 (72 %), Jack Nicklaus 6 (56 %).
Pro: Reálnost, dobrá grafika, hratelnost. **Proti:** Zvuky, někdy špatně scalované bitmapy. **Grafika ★★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 90 %**

Seven Kingdoms II: Fryhtan Wars.

Strategie, kde bojujete nejen za krále a vlast





Už je to nějaký ten pátek, kdy se na herním trhu objevilo dílko nazvané Seven Kingdoms. Zalovil jsem v paměti a po několika hodinách jsem z ní notně ušpiněnýma rukama vytáhl šuplík s příslušným názvem a vysypal na stůl jeho obsah. Po rozmáčknutí několika dotěrných vojáčků jsem zjistil, že Seven Kingdoms byla celkem zajímavá real-time strategická hra, ve které šlo o vymýcení a rozvrácení konkurenčních království pomocí ohně, meče, diplomacie a naditých měšců. Ještě se přede mnou rozprostřel pohled z ptačí perspektivy na zelenou travičku s množstvím měst a postaviček a potom mé paměťové obvody definitivně vypověděly službu.

Pustil jsem se tedy do dílu druhého, ale stále ve mně hlodal červík. Fryhtan Wars, Fryhtans, to už jsem někde taky viděl, jenže kde? Ahá, záhadné to mršky, v prvním dílu celkem apatické a bojů o moc se neúčastnící, navíc zpravidla tělesně postižené. Že by se tedy z té apatie probraly? Za chvíli bylo vše vysvětleno. Nejen, že se Fryhtané probrali, vy za ně dokonce můžete hrát. Ha, řekl jsem si, to bude švanda, nejen že se lidi můžou navzájem tlouct do hlav, ale ještě je do nich zároveň budou tlouct nestvůry.

Pln odhodlání jal jsem se spustit samostatný scénář, ovšem nejdříve bylo nutné prokousat se řadou nastavení – bylo možné určit počet ostatních království, měst, množství nerostných a finančních zdrojů, národnost a tak dále. Zvolil jsem si dost tuhé podmínky v domnění, že se zkušenostmi z jiných her bude vítězství hračkou. Následovala chvíle napětí a už se objevila herní obrazovka. Grafika zřetelně vylepšená, krásný izometrický pohled ve slušném rozlišení, na něm město a hrad, v hradu vojáci. Chvíli zkoumám změny, když tu ouha – něco se na mě sesypalo, vypadá to jako horda rozzuřených beholderů s bandou slintajících minotaurů v patách a celá ta sebranka mi tluče do mého obyvatelstva. Tak to ne chlapci, vojsko na vás! Do nich! Bijte je! Nešetřete je! Sakra! Utíkejte! Quit to main menu.

Tak takhle skončilo mé první setkání s Fryhtany, přesněji řečeno zjistil jsem, že nejlepší je začít tréninkem. Tam vás autoři poučí o základních principech hry a to pochopitelně jak při hře za lidi, tak za Fryhtany. Nutno říci, že ti to mají mnohem jednodušší. Stačí vám mlátit lidi po hlavách, vybírat od nich peníze, množit své síly a to celé stále dokola. Lidé jsou na tom výrazně hůř: musíte těžit, obchodovat, cvičit vojáky, uplácet, vyjednávat a takhle bych mohl ještě chvíli pokračovat. Lidé ovšem nejsou jen lidstvo, můžete zde narazit na Římany, Japonce, Indy, Normany a ještě mnoho dalších. To je ve hře za lidi poměrně důležité, protože snadno a bez vynaložení velkého množství peněz ovládnete jen město vašeho národa. Chcete-li na svou stranu získat ostatní města, nezbývá vám nic jiného, než používat špióny a úplatky, protože silou toho moc nezmůžete. Jinak se však jednotlivé národy od sebe příliš neliší, vlastně snad jediný rozdíl je ve zvláštních jednotkách.

„Nejlepší mozky mohou mít lidé, kteří ještě před chvílí byli ochotni pracovat v dolech."

Ovládání hry je na rozdíl od jejích mechanismů přímo stupidní. Uživatelské prostředí je příjemné, na všechno si vystačíte s myší, navíc je poddané klasicky - označujete levým myšítkem a řídíte pravým. U vojenských oddílů existuje velmi mazaná volba formací kolem určitého bodu, což je v přípravě k boji dost užitečné, jinak se vaši bojovníci v houfu bezhlavě vrhnou na nepřítele a to pak může skončit všelijak. V celé hře téměř nepřijdete do styku s ovládáním civilistů, pouze ve chvíli, kdy jednoho z nich vyženete něco postavit nebo jich více naložíte na vozy a vyšlete založit nové město.

Fryhtané mají vzhledem ke kořistnickému způsobu života k dispozici velmi málo staveb, na rozdíl od lidí. Ti mohou stavět hrady, doly, manufaktury, tržiště, věže vědců, dílny na výrobu válečných strojů a ještě několik dalších. Důležité je, že ve všech těchto stavbách zpravidla musí

Město: takhle může vypadat vaše snažení v pokročilém stadiu hry.

někdo pracovat, další lidé musí pěstovat jídlo a tak, když naverbujete příliš mnoho vojáků nebo necháte svá města decimovat vojsky protivníka, následují vážné ekonomické potíže anebo hladomor. Pokud máte s některým dalším královstvím uzavřenu obchodní smlouvu, otevírá se vynikající cesta, jak přijít k penězům – mezinárodní obchod. Ten se děje pomocí karavan, které pendlují s nákladem, tedy se surovinami nebo výrobky, mezi tržišti, samozřejmě pouze pokud mají co vozit. K tomu je nutné, aby poblíž tržiště byl důl a manufaktura s dostatkem pracovních sil. Podivné je, že na karavany nelze zaútočit, tudíž, naštěstí pro jejich majitele, nepotřebují vojenskou ochranu. Další významnou stavbou je věž vědců, kde nejlepší mozky pracují na vývoji účinnějších hornických a výrobních postupů, lepších zbraní a podobně. Mimochodem, tyto nejlepší mozky mohou mít lidé, kteří ještě před chvílí byli ochotni pracovat v dole, ale to je jen taková hnidopišská poznámka. Nesmím také zapomenout na hospodu, kde se dají najmout špióni nebo za krvavé peníze hrdinové, kteří jsou zpravidla jak dobrými bojovníky, tak vůdci.

Tím se dostáváme k armádě, která je i v Seven Kingdoms 2 klíčem k úspěchu. Vaše vojsko se samozřejmě skládá z obyčejných vojáků. Ti by však mohli mít choutky dezertovat, a aby se tak nedělo, potřebují charismatického vůdce, tedy generála, hrdinu nebo rovnou krále. Vojáci se dají vycvičit z obyčejných obyvatel měst, generálové jsou normální vojáci, které povýšíte, hrdiny lze, jak již bylo řečeno, najmout v hostinci, no a král je král. K vítězství vám dále mohou pomoci zvláštní jednotky a záhadné vyšší bytosti. Nyní je již na řadě „řemeslné" zpracování hry. Již zde padla zmínka o grafické stránce – ta je na dnešní poměry průměrná, ale zcela dostačující, přestože by neškodilo více voleb rozlišení (lze nastavit pouze 800 x 600 a 1024 x 768), volba barevné hloubky pak zcela chybí. Ve hře se občas vyskytnou podivné jevy, jako je déšť nebo přímo bouře. Déšť vypadá docela slušně, až na to, že kapky se při dopadu rozprsknou a to bohužel i na neodkrytých částech mapy, což vypadá přinejmenším divně. Při bouři se někdy vyskytne blesk, který se projeví hlavně tím, že obrazovka ztmavne a přejedou přes ni celkem slušně vyvedené bleskoidní klikyháky. Výsledek zejména druhého ze jmenovaných efektů je krajně nepříjemný hlavně v bitvách, protože ne každý vojevůdce je Žižka a na své vojsko nepotřebuje vidět. Naštěstí k těmto komplikacím nedochází příliš často. Kapitola sama pro sebe je intro: neuvádí do děje, ale vypadá spíš jako reklamní šot, obraz je navíc pravděpodobně vinou komprese zubatý jako smrt. I když tedy grafika spadá do průměru, je na tom oproti zvukovým efektům ještě dobře. Zvuků se totiž v celé hře nachází žalostně málo, konkrétně asi deset, nepočítaje v to skřeky vojáků, které jsou skutečně příšerné. Hra nabízí několik herních módů. Jsou jimi výše uvedený trénink a samostatný scénář, dále je zde kampaň, nechybí ani možnost hry více hráčů po sériovém kabelu, síti nebo přes internet. Třešničkou na již tak docela pěkném dortu je editor scénářů, s jehož pomocí můžete vytvářet téměř libovolné vlastní mapy. V každém módu lze samozřejmě hrát za lidi i Fryhtany a vzhledem k nepředstavitelnému množství nastavení hra vystačí na skutečně dlouhou dobu, ovšem sama se nabízí otázka, zda někdo kromě skutečně zarputilých a vytrvalých stratégů ji vydrží tak dlouho hrát.

Na závěr bych řekl, že Seven Kingdoms 2 je hrou pro poněkud náročnější stratégy, kteří netouží jen po okamžitém a úplném vyhlazení protivníka. Od toho je tu spousta jiných her. Takže vzhůru do boje proti nečistým Fryhtanským/lidským (nehodící se škrtněte) hordám!

— Michal Jašpr & Vít Ondračka

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Real-time strategie. **Firma:** Enlight Software / Ubisoft. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** Není.
Minimum: P 200, 32 MB RAM, 130 MB HDD, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** P 333, 64 MB RAM, 6x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Age of Empires 2 (87 %), TA Kingdoms (70 %).
Pro: propracovanost, nepřeberné množství nastavení, editor. **Proti:** ozvučení, intro. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 68 %**

Mad trax

Nepříliš kvalitně zpracované závody futuristických autíček na už méně futuristických tratích.

Poslední měsíc byl velmi produktivní v oboru tvorby her. Část z nich byly automobilové simulátory. Jedním z nich je i Mad trax. Pokud si ještě pamatujete na rok 1993, jistě si vzpomenete i na skvělou hru Megarace. Megarace byly závody autíček situované do budoucnosti. Na podobné myšlence staví i Mad trax. Ve hře se stáváte řidičem jednoho z futuristicky vyhlížejících autíček, které mimochodem autíčka připomínají pouze tím, že mají čtyři kola. Vaším úkolem je zvítězit na několika tratích (jak originální, že?). K tomuto cíli se dá, jako i v Megaracu, dospět buď tím, že máte rychlejší autíčko a jste lepší řidič, nebo tak, že své protivníky odstraníte z cesty. K tomuto účelu se po tratích povaluje spousta power-upů (v podobě raket,laserů a jiných fair-play věciček).

Na první pohled by se zdálo, že po grafické stránce je na tom Mad trax dobře. Bohužel opak je pravdou. Tratě sice z počátku vypadají celkem kvalitně, ale po detailnějším prozkoumání - nic moc. Vzhledem k tomu, že minimálně polovina hry se odehrává v temných tunelech, ve kterých tak maximálně poblikávají světýlka, máte místy problém se světlem. Jakmile totiž vjedete do tunelu vidíte pouze černý monitor s trochu světleji černým objektem uprostřed. Ano, ti z vás, kteří pod tím objektem poznaly vaše auto, mají velmi dobrý postřeh. Další věcí, kterou autoři nedotáhli do konce jsou svítící objekty. Buď objekty nesvítí, jsou pouze jakousi „svítící texturou", nebo naopak zaplaví všechno jasným světlem a místo černého monitoru vidíte bílý, popřípadě jinak barevný (někdy i blikající) monitor.

Hudba v Mad traxu je geniální, perfektně se hodící ke hře. Jejím jediným nedostatkem je, že je pouze v menu. Zvukově na tom není Mad trax o nic lépe než graficky. Asi nejlepší zvuk je přepínání obrazovek. Pokud vás při hraní někdo nachytá, bude si myslet, že jste blázen, protože budete sedět u monitoru s vypnutými repráčky, mačkat šipky a dělat: „Brmmm, brrrrm." Tak totiž získáte asi o sto procent lepší zvukové efekty než při hraní. Prostě propadák.

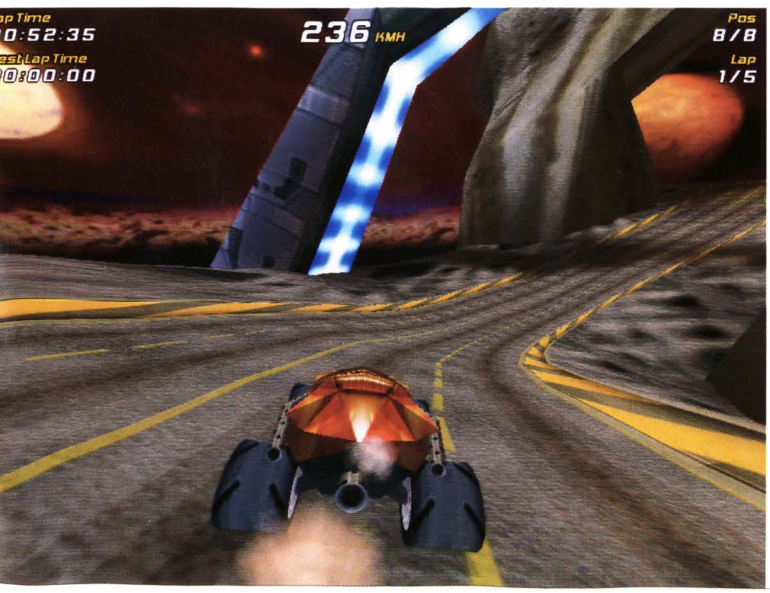
Už při prvním pohledu na hru jsem měl takový divný pocit, že při vývoji hry došlo k vynechání jedné důležité části. Až teď jsem si vzpomněl, co to bylo. Byla to hratelnost.

Na první pohled sice hra vypadá celkem dobře, ale po detailnějším prozkoumání najdete více chyb než u Windows 98 (no to jsem trochu přehnal, to opravdu není možné J). Na nějakou reálnost nebo fyzikální model auta autoři evidentně zapomněli. Auta na silnici sedí i při maximálních rychlostech, nedají se poškodit (jenom sejmout nějakou zbraní) a při skocích se začnou otáčet. Ať potom dopadnete jakkoliv, odrazí se vždy zpět na kola. No raději vás ani nebudu zatěžovat s dalšími chybami, které hra obsahuje.

Závěrečný verdikt

Mad trax je noční můrou pro všechny přívržence automobilových závodů. Závody, ve kterých strávíte 75% času ve tmě, asi nikoho neuchvátí. Navíc se ještě automobily chovají totálně nepřirozeně. Jakákoliv zábava se u této hry nekoná. Celkově je Mad trax pouze chaotickým a bezduchým ježděním po stále stejných tratích. Pokud se vám opravdu takovýto typ her líbí, mohu vřele doporučit Megarace.

—Michal Kratochvíl



Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Rádoby automobilový simulátor. **Vývoj / distributor:** Rayland Interactive. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** 3D akcelerace.
Minimum: P200 MMX, 32 MB RAM, 8 MB grafické paměti. **Doporučeno:** PII-300 , 64 MB RAM, 8 MB grafické paměti. **Nejlepší podobné hry:** Megarace 2 (78%), Megarace (70%).
Pro: Nic. **Proti:** Všechno. **Grafika ★, hudba a zvuky ★, hratelnost ★. Celkové hodnocení: 25 %**

Space Invaders

Méně je někdy více

Boss na Plutu.

Píše se rok 2150. Středa, 8:00.
K holografické tabuli je vyvolána holografická podoba žáka 7. třídy obecné školy. Od svého virtuálního učitele dějin počítačů dostane otázku "Počátky her na počítači." Doplňující otázka je "DOS" (tou dobou ekvivalent jeskynních maleb). Ač to hologram neukazuje, připojený student se na svém křesle začíná potit. Sakra, vždyť to má v zápisech z minulého týdne. Na tomto místě opustíme špatného studenta budoucnosti a podíváme se na remake klasiky věku jeskynních počítačů. Ano, jedná se o Space Invaders. Hru, u které každý pařan strávil spoustu času a u které plakal buď dojetím, nebo bolestí očí. Hra to byla dobrá. A teď se má vrátit na naše monitory v novém kabátku a vypálit další díru do našich těžce zkoušených očních sítnic. Stojí to za to?
Nelze posuzovat tuto hru jinak než srovnáním s jejím předchůdcem, který, jak jsem již zmínil, se stal milníkem v herních dějinách. Objevil se na automatech, na amigách, na ZX Spectrech i na PC (já je hrál poprvé na PC v osmi barvách a přál jsem si vidět těch dalších osm.) Děj této hry je prostý. V dolní části obrazovky je raketa (vaše). Nahoře jsou zástupci vetřelců, slizáků, brouků a všeho možného odpadu, co vesmír může nabídnout. Mezi vámi a jimi je několik budov. Ty se dají ničit z obou stran (ale jsou vaše, tak to nedělejte). Vy střílíte po jedné raketě. Váš cíl je jasný (pro ty, kterým to nedošlo, musíte zničit vetřelce). Čím více jich zničíte, tím budou rychlejší. V době, kdy disketa byla větší než hard disk, nebyli ani závěrečné bossové. Tak a teď se podíváme na Space Invaders nového věku, věku, kdy se na počítači pouštějí filmy, věku akcelerátorů a dolby surround zvuku. Space Invaders nového věku jsou samozřejmě oděni do kabátu 3D a jsou akcelerováni. Jsou tu spousty různých vetřelců, kteří mají různé druhy střelby, často i jinak vybuchují a různě vydrží. Vaše raketa (nebo spíš vznášedlový tank) může být upgradována z různých bonusů. Můžete mít štíty, dvě rakety na střílení, nebo speciální rakety různých druhů, které získáte po zabití čtyř vetřelců stejného druhu, pohlaví a víry. Tyhle rakety většinou vykosí celou řadu slizáků. Samozřejmě, že se v nové verzi vyskytují bossové na konci každé úrovně. Na ty se velké rakety použít nedají. Jejich ničení je dlouhé, ale když najdete jejich slabé místo, tak je to snadné (doporučuji okraj obrazovky). Celá "story" se odehrává ve sluneční soustavě. Na každé planetě strávíte deset misí, jedno sestřelování "mateřských lodí", za které jsou body, které se mění na životy, a jedno ničení bosse. Příběh celé hry je, jak sami vidíte, jednoduchý a není těžké ho pochopit. Dokonce není nutné ho znát, aby člověk hru dohrál.
Grafika hry Space Invaders doznala od svého předchůdce značné změny. Jak jsem již zmínil, vše je plně 3D (3D grafika v 2D hře. Dobrý fór, nemyslíte?) Vše je potexturováno. Při výbuchu se vše efektně rozprskne na všechny strany (vaše loď při výbuchu "vyprodukuje" i fešnou tlakovou vlnu). Bossové jsou velmi pěkně vyvedeni, jak by mělo být vidět na obrázcích. Samozřejmě musím zmínit intro, které je na vcelku vysoké úrovni. Pěkná renderovaná animace. Je to husarský kousek, udělat intro k takovéhle hře.
Co říci ke zvukům. Jsou pěkné. Rakety syčí, vetřelci bouchají, klakson troubí. Nic extra.

Dokud jsou tři, tak to jde. Ale zkuste dva zabít...

Nic u čeho by se nedalo usnout.
Podle mého osobního názoru se jedná o další remake, který se krčí ve stínu svého předchůdce. Od tvůrců firmy Activision je samozřejmě pěkné, že se i dnes snaží přiblížit nové generaci pařanů starou klasiku oblečenou do stravitelného kabátku, a to oceňuji. Přesto si myslím, že 3d grafika, drsný děj, zvuky a nehorázné hardwarové nároky (plná instalace má asi 400 MB) nejsou nutné. Dokonce není možné spustit hru bez CD. Jak tu tak vypisuju ty nároky, tak si říkám, kolik asi bude vyžadovat remake hry Nibbles. Když si vzpomenu na originál, musím i dnes odsunout tyto nabušené Space Invaders do ústraní. Byla to skvělá pařba. Neměla intro, neměla bosse, neměla speciální zbraně, byla pro 16 barev, zvuky se omezovaly na pípání. Přesto měla ono kouzlo, které mě nutilo znovu a znovu zasednout za klávesnici a se slovy "Tohle je poslední pokus!" jít ničit ty hnusné marťany a zkoušet překonat top score. Její nástupce měl potíže udržet mou pozornost. Ono když máte štíty, dual shot, nabitý megalaser a uloženou pozici, tak u toho můžete i usnout. Jo já se ještě nezmínil. Můžete ukládat pozice. Takže vám dohrání hry nezabere více jak 3 hodiny čisté pařby.
A proto říkám, že se jedná o pěkný pokus, jak oživit klasiku nejklasičtější. Přesto pokus neúspěšný. Kdo zažil původní Space Invaders, ten bude zklamán. Kdo původní hru nezažil, ať si tohle sežene, doplní si mezeru ve vzdělání a vypálí do sítnice ze Space Invaders díru, neboť si to zaslouží.
—Jan Podroužek

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Hardcore akce. **Vývoj / distributor:** Activision. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace.
Minimum: P 200, 16 MB RAM. **Doporučeno:** P 333, 32 MB RAM, SB 64. **Pro:** Roztomilý pokus, jak oživit klasiku. Všechno to pozlátko. **Proti:** Hardwarové nároky neodpovídají hře. SAVE.
Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 71 %

Atlantis II

Ze zasněžených plání sejděte dolů do lodi, popovídejte si s šamanem, od kterého získate krystal. Posbírejte tři trojhranné kameny, které vás přenesou do jiných světů, když je vložíte do brány.

Kámen pro cestu do Yukatanu je na sudech pod schody, do Irska je pod stolem a do Číny je napravo pod kruhovou bránou.

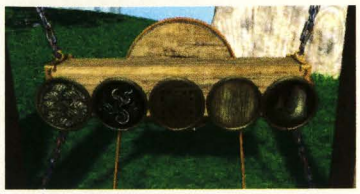
Irsko

Začneme s Irskem, vložte tedy odpovídající kámen na nejspodnější místo brány. Nyní jste mnich Felim. Popovídejte si se starým mnichem Liamem, řekne vám, abyste se šli podívat, co se stalo bratru Felimovi. Opusťte kapli a před vámi uvidíte v dálce mnicha. Dojděte k němu a snažte se s ním promluvit, pak se vraťte do kaple a promluvte si s Liamem, nyní vám odpoví na všechny vaše otázky.
Nyní musíte najít pět kousků lebky. První je na poličce před východem z kaple, druhá je ve včelím úlu, třetí najdete v díře pod kamenem u ovcí. Cestou musíte najít vidlicovou větev zapíchnutou v zemi, seberte ji. Potom vylezte po žebříku na střechu kostelíka a použijte větev na kus lebky, který leží na vrcholu kříže a spadne dolů. Vraťte se do kaple a seberte ho. Poslední kousek najdete tak, že vyplašíte lišku a budete ji následovat směrem ke slepicím, kde u studně leží poslední kus. V blízkých chajdách najdete vázu, kterou naplňte vodou z pramene, který je ve vstupu do kaple. Ještě se koukněte na keltské písmo, které je nalevo při výstupu z kaple. Vraťte se za bratrem Liamem a popovídejte si s ním o tom. Dá vám klíč, který odemkne truhlu v přístřešku vedle kostela. V truhle je nůž a mapka. Nyní můžete jít do hrobky a sestavit dohromady lebku ze všech kusů. Oživíte tím krále, který ale nemůže mluvit, musíte ho proto polít vodou z pramene. Promluvte si s ním, a pak mu dejte nůž, který vám očaruje, abyste mohli vyluštit tajemství stromů.
Ještě než tak uděláte, vraťte se zpátky, kde jste začali – nad knihu. V poličce přímo před vámi je tužka, seberte ji a použijte na knihu. Nyní jste v jejím světě. Promluvte si s každým, zjistíte, že král Nuada přišel o ruku a o meč, vaším úkolem bude je získat ze skleněné věže. Abyste se dostali ven z knihy, jděte ke stěně, na které je napsáno „exit“ (je vedle příšery) a klikněte na ní. Jste zpátky v normálním světě, jděte ke studni a promluvte si s mnichem, který nyní vedle ní stojí, pak použijte mapu. Jděte zpátky ke keltskému písmu a použijte očarovaný nůž. Abyste otevřeli tajné dveře, odstraňte všechny značky, pak dejte nahoru dvě mířící doleva, doprostřed dejte pět šikmo a klikněte na spirálu. Vezměte klacek, jděte před kámen s koněm (před hrobkou) a udeřte do něj tím klackem. Objeví se malý kůň. Jděte tedy směrem k úlům, a až se objeví kůň, seberte ho. Teď jděte k vodě na místo, kde z ní koukají kůly a použijte koně na vodu.
Ocitáte se na malém ostrově, kde si musíte promluvit s básníkem, který sedí na větvi stromu. Když třikrát rozpoznáte píseň, kterou si píská, můžete si s ním promluvit. Daruje vám magickou hůlku, která vám najde studnu, kterou se můžete dostat do skleněné věže. Jděte blízko ke zdem, použijte hůlku, objeví se studna. Ponořte se do ní, budete ale zastaveni elektrickým hadem.
Vylezte tedy ven a vraťte se do světa knihy. Promluvte si s Dian Cecht, postavou vedle sochy, řekne vám, že ta socha není nikdo jiný než jeho dcera zakletá bohyní. Vraťte se z knihy do kaple a promluvte si s hlavou bohyně ze které vyvěrá pramen (při vstupu do kaple). Potom jděte vedle kostela a promluvte si s mnichem u studny, dá vám kříž. Vraťte se k obrazu do kaple a umístěte na něj kříž, tak jak vám poradili postavy.
Objeví se bohyně, promluvte si s ní a ona vám slíbí, že odstraní kletbu z Airmid. Vraťte se do knihy, dívka už není zkamenělá, tak si s ní popovídejte. Řekne vám, že k zahnání elektrického hada budete potřebovat lososa. Vyjděte z knihy a nakreslete na ní tužkou lososa, kterého potom v knize seberte. Vraťte se ke studni na ostrov básníka a zažeňte hada pomocí lososa. Seberte skleněnou věž a vraťte se ke knize. Než do ní vstoupíte, klikněte na krále, aby se objevil jeho meč. V knize si promluvte s postavou držící podnos a položte mu skleněnou věž k nohám. Rozbijte ji za pomocí meče a seberte královu ruku. Dejte králi jeho ruku a meč a po animaci opusťte kapli.

Čína

Ocitáte se v čínském opatství, kde musíte pomoci mnichům zbavit se stínu, který blokuje cestu ke studni. Musíte najít tři sta let starého exorcistu, který je někde v opatství. Promluvte si se starým mnichem na dvoře, potom jděte dovnitř za mnichem v kanceláři. Promluvte si s ním a jděte se kouknout na stín u brány. Potom si popovídejte se starým mnichem na dvoře, řekne vám, že se sejdete v místnosti se želvou (poslední místnost napravo uvnitř opatství). Připojte se tam k němu, vysvětlí vám, jak najít exorcistův dům, pak vám dá sošku želvy a kruh s čínskými astrologickými znaky. Do nádoby uprostřed místnosti vložte želvu a promluvte si s mnichem. Musíte otočit kruhem na nádobě, tak aby červený znak mířil na sever tj. směrem, kterým kouká želva. Postavte se přímo před hlavu želvy a řekněte mnichovi, že jste připraveni. Bude vám říkat směry, kterými musíte jít: V, J, V, S, Z, S a 2x V. Před vámi se otevřou tajné dveře, vstupte. Z truhel vezměte větvičku, kterou ve druhé části místnosti zapalte kadidlo v následujícím pořadí. Začněte červenou a pokračujte podle směru hodinových ručiček, tak jak ukazuje drak namalovaný na podlaze. Nyní jste se zmenšili, vstupte tedy do miniaturní krajiny. Jděte směrem k mostu a zahněte doleva, kde seberte všechny sošky. Vraťte se zpátky ke kadidlům, zvětšete se a umístěte sošky na odpovídající pole. Kováře na sopku, kuchaře ke kotlíku s ohněm, nosičku vody na řeku, služku na terasovité pole, dřevorubce do lesa a peněženku doprostřed na neoznačené pole. Nyní se zmenšete a seberte plnou peněženku a kupte si od každé postavy jejich disky. Vraťte se na místo, kde jste našli sošky a umístěte disky podle obrázku, tak jak vám postavy poradili:

Most spadne do půlky, umístěte tedy disky v pořadí ničení:



Most spadne až dolů, přejděte ho a ocitnete se přede dveřmi. Namiřte lučištníkův šíp proti němu, ne proti lišce, a pak vstupte. Vstupte do draka, před vámi uvidíte hádanku s mraky. Klikněte na draka a potom na mraky v následujícím pořadí: A, B, B, A, B, kde A je levý mrak a B je pravý mrak. Vezměte kuličku a ve vedlejší místnosti ji vložte do zlaté dírky – drak se vznese a odveze vás na další ostrov. Vystupte z draka a jděte ke dveřím, kterými třikrát projděte. Objeví se nesmrtelník, promluvte si s sním, pošle vás do pekla pro houbu nesmrtelnosti. Vstupte tedy do druhých dveří na straně domu. Nyní jste v pekle, promluvte si s býkem u dveří, dá vám formulář, který musíte správně vyplnit. Najděte normálně vypadající ženu – lišku, dá vám vějíř, na kterém jsou nakreslená potřebná razítka. Kdybyste ji nezachránili před šípem, odmítla by vám pomoci. Jděte tedy za démony podle razítek na vějíři:

Dobrman – hlava červeného draka
Myš – hlava červeného koně
Kůň – Hlava modrého tygra
Králík – modrý kůň
KOZA – červený tygr
Prase – modrý drak

Až formulář vyplníte, jděte za býkem u vchodu a formulář mu dejte, dá vám houbu nesmrtelnosti. Vraťte se za nesmrtelníkem, výměnou vám dá lucernu. Vraťte se tedy zpátky do kláštera a opusťte ho.

Yukatan

Jděte na vrchol pravé pyramidy a seberte obsidiánovou nohu sochy. Sejděte po schodech dolů a promluvte si se strážcem. Před vámi je první úkol. Na poslední linku umístěte vodorovnou tyčku a předposlední linku dejte čtyři kuličky. V mayském jazyce je to číslo 9. Jděte za strážcem, nechá vás projít. Udělejte to samé jako v minulém patře, tentokrát je to jedna kulička na

nejspodnější lince a čtyři kuličky na spodní lince druhého čtverce, myšleno odspoda. Je to číslo 81. Stráž vás pustí dál, ve spodním patře zmáčkněte knoflík na levé stěně a vezměte obsidiánovou nohu krokodýla z čelistí sochy. Nyní musíte sestavit číslo 6561 (812). Začínaje odspodu:

1. čtverec poslední linka – 1 kulička
2. čtverec poslední linka – 1 čára
2. čtverec předposlední linka – 3 kuličky
3. čtverec – 3 čáry na třech spodních linkách a na první lince 1 kulička

Poté umístěte obsidiánové nohy do děr ve zdi nalevo od sochy.
Vezměte předměty a jděte pasáží, která se otevřela.
Pokračujte do druhé pyramidy, kde si s každým promluvte. Vezměte obvazy od kněžky a dejte je králi, který je namočí vlastní krví. Vraťte je kněžce, popovídejte si s ní a souhlaste, že půjdete do země mrtvých. Budete přeneseni do džungle Xibalba, kde vás uvítá netopýří bůh. První úkol je sestavit duhu, čímž vytvoříte most přes řeku. Hádanka se skládá z devíti částí, které můžete otáčet a přemísťovat, čímž vytvoříte cestu pro malinkou postavičku, která barvy musí ve správné pořadí sesbírat a vrátit se na začátek. Dejte části podle následující tabulky, a pak je otáčejte na místě, než se všechny cesty navzájem propojí.

Červená	oranžová	žlutá
tmavě modrá	křižovatka	zelená
bledě modrá	fialová	start

Na ostrově můžete navštívit tato místa:
- žabího boha
- Pavouky
- Sochy jaguára a opeřeného hada

Nasedněte na loďku a plujte doleva po řece, potom vystupte. Seberte ze země všech sedm hvězd, které jsou roztroušené po okolí, potom je umístěte na oltář v podle obrázku:

Položte jednu z obsidiánových nohou na druhý oltář, otočte se a promluvte s hadím bohem. Dejte mu jednu z nohou, výměnou vám dá pírko.
Nyní jděte za pavouky, musíte jim vzít hmyz chycený uprostřed pavučiny bez toho, abyste se nechali chytit. Musíte k tomu využít díru v pavučině, o kterou pavouky zaseknete, protože jinak jsou rychlejší než vy. Napoprvé vylezte po stromě napravo a s kořistí se vraťte za žabím bohem. Když se vrátíte za pavouky, budou tam už dva, vylezte tentokrát po stromě nalevo. S kořistí jděte zase za žabím bohem, když se vrátíte, bude tam na vás čekat pavoučí královna. Vylezte po stromě napravo a použijte pírko, abyste ji blokovali. Vezměte meč, sekněte s ním pavoučí královnu a seberte lebky. Vraťte se k soše opeřeného hada a dejte mu je. Výměnou vám dá mísu s životní silou, kterou dejte králi ve světě živých.

Nyní musíte ještě podniknout čtyři kosmické cesty s pomocí krystalu od šamana.

1. Tibet: Vylezte na příď lodi, otočte se a vezměte do ruky krystal. Linky na něm nakreslené musíte promítnout na linku obzoru tak, aby přesně ladily.
2. Irsko: Jděte na básníkův ostrov a použijte krystal na strom vedle stěny a studny stejným způsobem.
3. Čína: Před branou, na které je nakreslen lučištník a liška se otočte doleva a stejně použijte krystal.
4. Yukatan: Postavte se před královu pyramidu a jděte podél levé stěny. Tam se podívejte na siluetu hor a použijte krystal.

Shambala

Až dokončíte všechny světy a všechny kosmické cesty, váš krystal se promění. Vraťte se tedy do lodi v Tibetu a umístěte všechny kameny, které jste cestou získali do magické brány s krystalem uprostřed. Pamatujte si přesně v jakém pořadí kameny vložíte (budete to potřebovat) a klikněte na střed brány. Ocitnete se v Shambale uprostřed rudých plachet, na kterých jsou znaky kamenů, které jste vkládali do brány. Klikněte na symboly v pořadí, které jste si zapamatovali a budete vtaženi do zahrady královny Rhei. Promluvte s ní. Odejděte ze zahrady a objevíte se v chrámu v Yukatanu, v kruhovém labyrintu. Posbírejte všechny věci v každé části a nad hvězdou, která je v Číně před domem nesmrtelníka. Pokračujte až se objevíte před knihou v Irsku. Použijte hvězdu na vikýř napravo od knihy a potom klikněte. Ocitnete se hluboko v oceánu v potopené Atlantis, najděte krystal v opuštěné lodi. Postavte se před obří chobotnici a s pomocí krystalu odstraňte všechny chapadla, které se připravují k útoku. Až zneškodníte Temnotu (chobotnici), najděte opuštěnou loď, umístěte krystal na desku a podnikněte vaši poslední cestu do rudých mlh. Konec.

—Tomáš Velebný

Předem Vás chci upozornit, že jsem sice hrál Drivera několikrát, ale nikdy se mi nepodařilo, abych jel všechny mise a v tomto pořadí. Záleží totiž na tom, který vzkaz ze záznamníku si vyzvednete. Takže se předem omlouvám za případné nesprávné pořadí některých misí.

Driver

The Bank job

První opravdová mise je tu. V této misi budete muset dojet pro pár chlapíků, kteří vykradli kšeft a odvézt je na místo určení, takže do toho.
Hned po vyjetí z parkoviště najeďte co nejrychleji na Miami Avenue a po ní až na její konec, kde zahněte doprava. Odtud už vidíte inkriminované místo, kde vaši „pasažéři" nastoupí. Poté jeďte stále podle šipky, nejlépe po čtyřproudé silnici, kde snadněji uniknete pronásledovatelům v podobě všude přítomné policie. Po dálnici přijedete až k místu, kde máte vyložit pasažéry, ale pozor, těm se ven nechce, pokud vás honí policajti, proto se jich musíte nejdříve zbavit (těch policajtů, ne pasažérů).

Ticco`s ride

Ticco má s někým nevyřízené účty a potřebuje se ho nutně zbavit. Pro takovou práci je nejlepším obdobím noc...
Ocitáte se na stejném místě jako v Bank jobu a směr, kterým pojedete, je také shodný, tzn. jeďte po Miami Avenue na sever, kde vyzvednete Ticca. Ten vás potom bude navigovat až k domu oběti. Pozor na policajty, Ticco je nemá rád.

Hide the evidence

Venku je krásně, travička se zelená ptáčkové zpívají, támhle vás honí nějakej polda...
Stručný popis mise. Protože na vás někdo prásknul něco, co poldy rozhodně nepotěšilo jde po vás celý město. Vaším úkolem je dojet na North Bal Harbour a najít chlápka jménem Mitchell. Samozřejmě bez policejního doprovodu. V této misi je lepší jezdit menšími uličkami, protože na dálnici je poldů pěkná spousta.

Superfly drive

Tak při téhle misi se docela zapotíte, dostanete do ruky pěkný sportáček se slovy „Take that puppy home" a malým dovětkem „každý škrábnutí si platíš sám frajere." Takže je na vás vrátit nepoškozené auto svému majiteli. Jenom jedna rada – nejlákavější cesta není ta nejvhodnější, a proto je vhodné nejezdit po dálnici, kde na vás čeká nejeden policejní zátaras.

The Clean up

Další z úkolů je tu. Dnes musíte dojet k jednomu z domků, vyměnit auto a dovézt ho do jiné garáže, tak jdeme na to. V první části jeďte na západ po Miami Trail a snažte se dojet bez policejního doprovodu.
Ve druhé části začínáte v garáži. Jakmile se objevíte okamžitě vypadněte z garáže, nejlépe vpravo a najeďte na 57TH Avenue, po které dojedete až k cílovému parkovišti. Jediným problémem je zátaras na počátku 57TH Avenue, který se dá buď projet, anebo objet po souběžné vedlejší cestě. Také si dejte pozor na nebývale vysokou koncentraci poldů u cílové garáže.

Tanner Meet Rufus

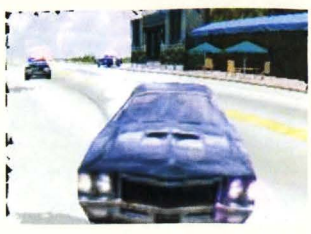
Rufus si s Vámi chce dát schůzku, ale nerad čeká, takže máte co dělat. Jeďte na sever po druhé Avenue a potom na východ po McArthur Avenue, pozor na policii, na konci mise nebude čas se jí zbavit. V následující cinematické sekvenci vám Rufus nabídne slušný balík za osvobození vězně Jean-Paula a vy peníze nutně potřebujete...

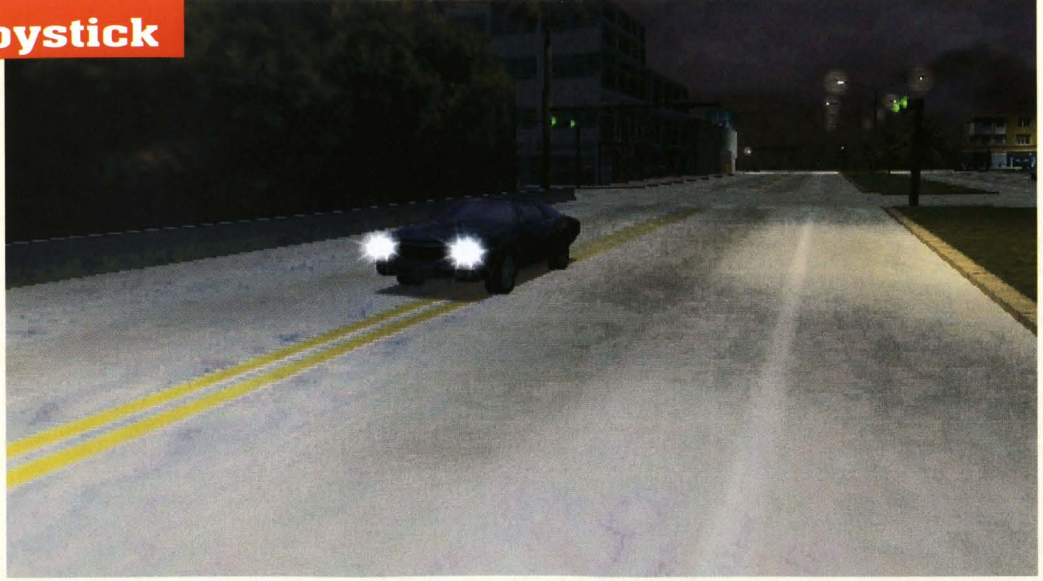
Bust out Jean-Paul

Tato mise se skládá opět ze dvou částí, v první musíte poškodit dodávku vezoucí vězně, ve druhé musíte uniknuvšího Jean-Paula odvézt do bezpečí domovské garáže, tak jděte na to, ty prachy za tu trochu rizika stojí.

Payback

V této misi si zahrajete na „připomínače" dluhů. Obchody, které neplatí, budou potřebovat nové výlohy. Vaším úkolem je tedy rozbít autem pět výloh u kaváren. Za každou výlohu dostanete vteřinky navíc. Po rozbití výloh vás začnou honit policajti, tak jezděte rychle, ale opatrně, sebemenší chybička může znamenat opakování mise





A Shipment`s comming in

Zde se na chvíli stanete součástí zásilkové služby, vaším úkolem je vyzvednout náklad z ostrova a dovézt ho zpět majiteli. Jeďte po 2ND Avenue na sever až k zátoce, kde zabočte vpravo (první cesta před dálnicí). Na ostrově seberte balíček a rychle jeďte zpět, protože vás honí policie. Na úzké cestě z ostrova doporučuji být zvláště opatrný, zde jsou zátarasy smrtelné…

The Informant

Už se vám někdy stalo, že jste se snažili doběhnout autobus nebo vlak s důležitou osobou? Ne? Tak to si budete moci procvičit v této misi. Vaším úkolem je nevzdálit se na určitou vzdálenost od vlaku vezoucího Jesseho. Jedině bych mohl podotknout, že nemusíte jet přímo podél kolejí, ale cestu si můžete zkrátit.

The Casino Job

Nyní budete muset přijet ke kasinu, kde vyzvednete pasa_éry, které odvezete na místo určení. Jeďte po Washington street až na cestu, kde vedou koleje, po které dojedete až ke kasinu, dávejte si pozor, abyste cestou nepřilákali pozornost policistů, protože ve druhé části se jich zbavuje velice špatně. Ke kasinu nesmíte přijet moc brzy (-15 sekund). Po naložení cestujících jeďte dále po cestě s kolejemi, až narazíte na příčnou cestu, po které jeďte na východ a první odbočku doprava. Dejte si pozor, cestující v přítomnosti poldů nehodlají vystoupit.

Bait for a trap

Jeďte do Bal Harbour po McArthur Avenue, kde si zahrajte na ženu za volantem a napalte to do černé limuzíny. A jako správný řidič ujíždějte pryč. Dávejte, ale pozor, aby vás měla limuzína stále na dohled…

The Briefcase

Zde potřebuje kontaktovat jednoho chlapa, ale než se k němu dostanete, budete muset projet několik míst. Takže jdeme nato. První lokalita je Levy`s v Downtownu, další kšeft v Nob Hillu a třetí lokalita je v Russian Hill. Na šipkách nemusíte zastavovat, stačí je projet. Svého muže najdete v Presidiu.

Guns in the trunk

A to je další mise, ve které se stanete součástí zásilkové služby. Nejprve jeďte do Fisherman`s Wharf, kde vyzvednete balíček s municí. Dovezte to všechno Jimmimu. Cestou si dávejte pozor na policajty, kteří by neměli s pašerákem zbraní slitování.

Visit To the mail

Tuhle misi bych si chtěl vyzkoušet v reálu. Najeďte do obchodního centra, kde zdemolujete co se dá a rychle odtud. Cestou si dávejte pozor na bouračky, protože poničený vůz jede pomaleji a poldů je všude až nezdravě mnoho. Cesta domů je velmi dlouhá.

Taxi!

Moje oblíbená mise. Zahrajete si zde na šíleného taxikáře. Musíte trochu „povozit" jednoho chlapíka, který nechce mluvit… Zopakujte mu všechny fígle z gará_e a další mise je vaše.

In The Pickup

Jestlipak máte doma nálepku Explosives? Pakliže ano, tak si ji v této misi nalepte na vaše auto, protože budete převážet silně explosivní náklad přes celé město. Zde platí alespoň stonásobně „Too much damage and you_re out."

Cosy to the chopper

V první části mise budete muset vyzvednout Cosyho, je to od Vás kousek, takže by to nemělo činit problémy. V další části budete muset Cosyho odvézt na letiště, což za deštivého počasí už taková sranda nebude.

The Mercy Mission

Mojo má problémy a kdo jiný by ho z toho mohl vysekat než právě vy. Tahle mise je docela těsná na čas, takže na to pořádně dupněte. Budete muset objet tři místa, první je Severní Downtown, druhé je jeho jižní část a třetí je zpátky na Nob Hillu, kde vyzvednete chudáka Moja.

The Setup

Tato mise je opět velice náročná na čas. Budete muset dojet na parkoviště v Downtownu, kde budete muset dojet až na jeho vrchol. Pokud to nestihnete, Mission failed. Cestu vám bude ztěžovat velmi špatné počasí a horda poldů.

Steal a cop car

Welcome to Los Angeles. Jako dárek na uvítanou dostanete policejní vůz (já chci k osmnáctinám taky policejní Feldu). Bohužel si ho nebudete moci nechat, nýbr_ ho bez poškození budete muset odvézt na označené místo na mapě.

Tanner and Slater

Slater je docela machr. Vy budete muset být lepší než on… Tak tuhle misi budete hrát opravdu hodněkrát.

Lucky to the Doc`s

Lucky potřebuje pomoct. Někdo ho postřelil a potřebuje odvézt do nemocnice, takže na to dupněte, ať vám nezaklepe bačkorama v autě.

The chase

V této misi budete pronásledovat kmotra od konkurenční mafie – Duvala. Vaším úkolem je, aby ve večerních zprávách byla zmínka o jeho nešťastné automobilové nehodě.

Lucky to the crib

Zase Lucky, takový problémový člověk, s takovým neproblémovým jménem. Budete muset posbírat po městě členy gangu. Po vyzvednutí posledního člena, budete mít pouze minutu na to, abyste dojeli na inkriminované místo. Pokud to nestihnete, tak kvůli vám někdo zařve a opět oblíbená „Too late, Mission failed".

The Beverly Hills Getaway

Další taxikářská mise na vás čeká. Tentokráte to nebude taková sranda. Policajti jsou zde na velmi vysoké úrovni a jdou tvrdě po vás. A času je tak málo. Z vlastních zkušeností vám mohu poradit, abyste se vyhnuli Santa Monice, kde je solidní policejní zátaras.

The Test run

Poslední mise LA na vás čeká. Opět se stanete součástí zásilkové služby. Musíte převézt zásilku na severozápad města, takže na to pořádně šlápněte, protože LA je dost velké a času je neúměrně málo.

The Grand Central Station Switch

New York je tu. Budete muset nalézt svůj kontakt a odvézt ho do vzdáleného jihovýchodního bloku města. Času je dost a policajtů taky, takže bacha.

The Accident

Další mise v policejním autě. Budete muset pronásledovat jakéhosi Grangera. Je to amatér a jeho auto je šunka, takže no problémo.

The rescue

Další mise bude obsahovat „córku" vězně z policejních rukou. Policajti si to ovšem nenechají moc líbit, takže to nebude žádná sranda. V první části mise se snažte jet s co nejmenším poškozením a s co nejméně policajty. Snažte se dojet na dálnici, kde se poldů dá zbavit.

Take a cab

Další taxikářská mise klepe na dveře. Váš taxík je ale docela náchylný k rozpadu, takže jezděte opatrně. Vyhněte se Brooklynskému mostu, na kterém jsou policejní zátarasy.

Trash Grander`s wheels

Ani další mise by vám neměla činit větší problémy. Vaším úkolem bude opět způsobit malou nenápadnou dopravní nehodu. Opět nepoužívejte Brooklynský most.

Take out G. Boys

A čeká vás další pronásledovačka. Vzhledem k tomu, že budete pronásledovat hned čtyři vozy najednou, nebude to žádná sranda. Snažte se nepřilákat pozornost policajtů a nepoškodit moc vaše auto, jinak byste si misi zbytečně zkomplikovali.

The negatives

Ach jo, další pronásledovačka. V tomhle počasí by ani psa ven nevyhnal a vy musíte do práce. A k tomu všemu je vaše oběť docela slušnej řidič. Snažte se ho proto dostat co nejdříve, protože čím déle ho budete pronásledovat, tím to bude těžší a zbytečně si přiděláte práci se zbavováním se poldů.

The Ali situation

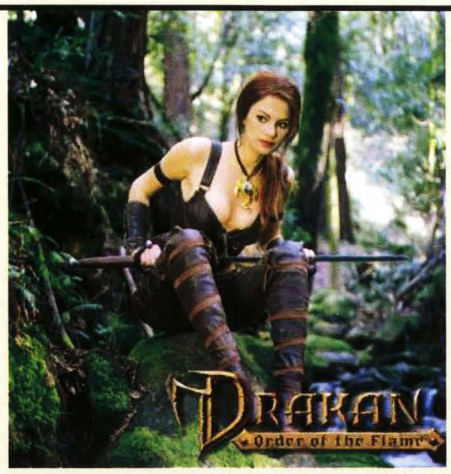
Nyní vás čeká předposlední mise, je taková docela oddechová. Vaším úkolem bude odvézt jednu kočku z motelu. Snažil jsem se, ale buď byla zadaná, nebo neměla ráda řidiče.

The president`s run

A finální mise je tu. Tahle mise je trochu tužší než všechny předchozí. Vaším úkolem bude zachránit prezidenta ze spárů ošklivé mafie. Povezete ho ze západní části města do východních podzemních garáží. Vzhledem k tomu, že vám pro tuto akci přidělili opravdu „kvalitní" vůz, bude to docela problém.

—Michal Kratochvíl

Vynikající kompletní návod od našeho vrchního drakologa



Drakan: Order of the Flame

První část: Ruined Village

Po úvodním intru se ocitnete uprostřed zruinované vesnice (od toho název části). V chatě po vaší levici naleznete vchod do podzemí. Tam naleznete klíč, o kterém vám ještě stihl říct starý umírající muž, než se odebral na věčné časy. Seberte ho a vyjděte ven. Jděte k řece a použijte klíč k odemknutí dveří u druhé chatky za řekou (na mapě je to jižním směrem). Uvnitř najdete knihu. Vraťte se přes řeku a jděte vpravo. Uvidíte kostel. Ničeho se nebojte a v klidu do něj vstupte. Naleznete oltář, na který položte knihu z kouzelníkovi chaty. Otevře se vám vchod do podzemí. Vejděte do podzemí a shlédněte si kratičkou animačku. Potom si najděte místo, ze kterého opatrně přeskočíte na zem. Dojděte až ke kruhové místnosti, ve které naleznete v podlaze tři pohyblivé desky. Na jednu postavte zbytek sochy, který je hned vedle a na zbylé dva si střídavě stoupejte. Poté se budete moci dostat doprostřed místnosti, odkud seberte krystal a vyjeďte výtahem zpět na povrch. Sekněte do stromu a přejděte po něm na druhou stranu. Na rozcestí nejprve pokračujte rovně na hřbitov. Tam seberte krystal a vraťte se zpět k mostu. Přeběhněte přes něj a jděte až k tunelu. Na jeho druhém konci se vydejte vlevo a po chvíli dojdete k jeskyni, která má místo obyčejného vchodu otevřenou dračí tlamu. Tady na vás čeká pár nepříjemných pastí, ale když budete trošku šikovní, tak je brzy překonáte. Za těmito pastmi jsou schody k drakovi. Vychutnejte si opět animaci a hurá na hřbet svého oře. Dál ji_ nebudete chodit jen po svých.

Druhá část: Wartok Canyons

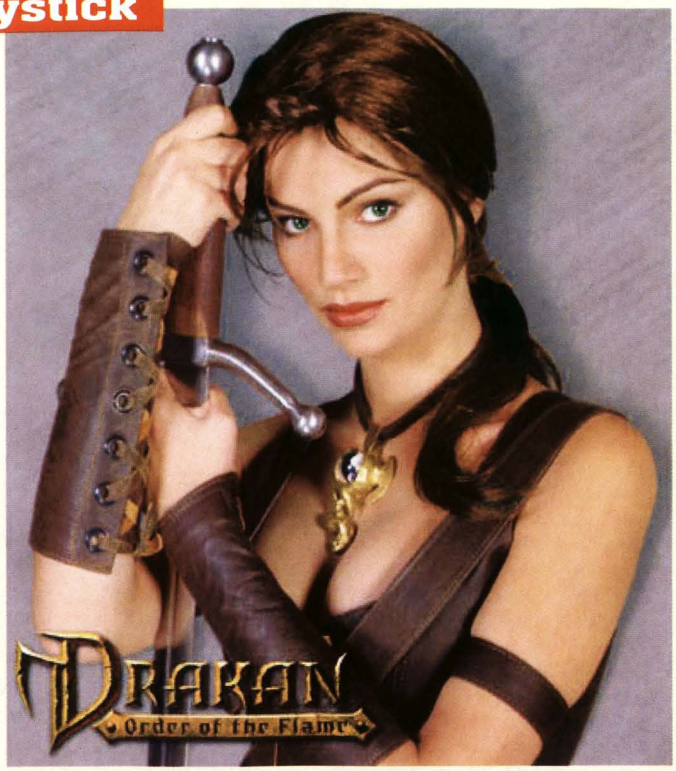
To se to lítá co ? Ale pokračujme... Leťte k chatě (já vím, že se opakuji, ale jinak se ty chatrče nazvat opravdu nedají – pozn. autora) na jihu. Uvnitř sedí u stolu kouzelník, který vás rád vybaví lepšími zbraněmi (respektive vám jen prozradí jejich lokaci). Nejprve mu ale musíte pomoci od jeskyně plné pavouků, od které vám dá klíč. Tato jeskyně je hned na kopci za kouzelníkovou chajdou. Jděte tedy rovnou k věci. Uvnitř naleznete svůj první luk a šípy. S takovou zbraní se to bojuje... Sem bych si dovolil takovou vsuvku: ve všech souborech k této „napodobenině Lary Croft" jsem se dočetl, že vystřelené šípy jdou zpět sebrat, ale při hraní se mi to jaksi „ehm" moc nedařilo. Sem tam jsem sice nějaký sebral, ale počtu vystřílených to zcela jistě nedosáhlo. Ale zpět ke hře. Zničte pavučiny pomocí soudku s výbušninou a opusťte důl. Vraťte se do chatrče, kde vám kouzelník zakreslí do mapy slíbenou lokaci. Předtím než doletíte podle mapy k nově zakreslené skále, zničte po cestě ostřelovací věže, které jsou docela dotěrné, ale nijak složité (pokud jich ovšem není pět a k tomu ještě dva draci, to je pak teprve pochutnáníčko...). Až se dostanete na místo, použijte kámen a vejděte dovnitř, kde seberte ohnivý meč (po stisknutí toho ošklivého tajného tlačítka v zemi). Vraťte se ven a pokračujte kaňonem, až doletíte k velkým dveřím. Vedle nich jsou ještě malá dvířka, ale ta jsou zamčená. Nic naplat, letíme pro klíč. Doleťte až na samý nejvýchodnější bod na mapě. Tam je nahoře na kopci vchod do jeskyně. Uvnitř jsou trošku tužší nepřátelé, ale neustálým systémem ukládání a opětovném nahrávání lokace, to jistě zvládnete. Seberte klíč a hurá k oněm zmiňovaným dveřím. Uvnitř zabijte pár potvůrek a otevřete velká vrata, abyste mohli projít dovnitř s drakem. Jděte s ním tak daleko, jak to jen jde. Dojdete k mříži, skrze kterou projdete jen s Rynn. Dostanete se do mučírny, kde přeskákejte přes krabice a vylezte po žebříku nahoru. Přejděte přes most a na konci otevřete dveře před vámi a mříž, která brání ve vstupu drakovi. Vraťte se pro něj a pokračujte s ním dále až na povrch. Najděte umírajícího muže (to už tady dlouho nebylo – pozn. autora). Ten vám prozradí lokaci tajného vchodu do podzemí. Je to u vodopádu který je mapě zakreslen úplně na severu. Dovnitř se dostanete pouze s Rynn. Projděte kolem drtiče přes lávku a systémem „pravé ruky" (tj. na rozcestí zásadně doprava) posbírejte power crystal, neviditelnost, meč a zkrátka vše, co se hodí. Vraťte se k drtiči, spusťte ho a vzniklým průchodem pokračujte. Na konci otevřete velká vrata, nasedněte na draka, vleťte do silového pole kolem diamantů (poskytne drakovi novou, účinnější zbraň) a zpět velkými vraty přes řeku do třetí části.

Třetí část: Grimstone Mines

Na konci krátké chodby slezte z draka a jděte vlevo. Dojdete k mučírně, kde si dvě potvory vychutnávají mučení lidské oběti. Slezte dolů a v jedné z cel seberte nové brnění a energii. Navraťte se k drakovi a pokračujte vpravo až k mříži, kterou projde opět pouze Rynn. Zde vlevo pákou otevřete drakovi a postupte s ním o kousek dále, opět se však bude třeba po svých vydat napravo. Po chvíli se dostanete k několikapatrové konstrukci, na kterou vylezte, přeskočte opatrně kolem nebezpečně se pohupujících koulí a pákou přivolejte výtah, který vám umožní pokračovat dále. Narazíte na rozcestí. Nalevo jsou zavřené dveře. Zapamatujte si toto místo a pokračujte vpravo, kudy vede dlouhá bezproblémová cesta, jež je, až na menší odbočky obsahující zbraně či energii, lineární. Problém přichází až na samotném konci, kde seberete klíč, načež se zavřou dveře a objeví se první boss. Používá hořící meč. Je docela tuhý, ale když využijete toho, že všechny nestvůry se v Drakanovi až neúměrně zasekávají o předměty, není zase tak neporazitelný. Nyní se vraťte zpět do velké místnosti, kde se otevřely dveře s nepříjemnou a dost velkou potvorou, takže se vraťte ještě dále až ke dveřím, které jste měli za úkol si zapamatovat. Vyjděte jimi ven a pomocí magických šípů, které se sami navádějí na cíl, sejměte docela dotěrného draka. Přejděte na druhou stranu prostranství a jděte vlevo, kde najdete svého Arokha. Vraťte se s ním zpět a u velkých dveří použijte klíč. Uvnitř spusťte tři drtiče a projděte až na druhý konec. Tam naleznete jednoho z otroků, shlédnete animačku a pozmění se vám úkol. Musíte zničit celý důl. To není nic nemožného. Stačí zatáhnout za páku na každé ze čtyř plošin kolem velkého diamantu. Nejdříve si ale s jednou plošinou díky postrannímu navijáku povyjeďte co nejvýše. Tím se dostanete k předtím nedostupné plošině. Jakmile zatáhnete za páku na plošině,urychleně přeskočte na jinou, protože je tam pouze krátký interval než se uvolní uchycení plošiny a celá plošina se zřítí do propasti. Potom už můžete vyjít ven, nasednout na draka a v klidu odletět vstříc dalšímu dobrodružství...

Čtvrtá část: Grotto

Na začátku vás čeká pár vzdušných soubojů s draky. Na ty použijte Arokhův oheň, protože zelená kyselina na ně neplatí. Jděte k portálu, kde s Rynn vlezete do skály napravo. Tady



na vás čeká ledový meč. Cestou zpět se s pomocí ledových šípů vypořádejte se všemi nestvůrami a vyjděte ven. Nechte si ovšem nějaké ledové šípy u sebe, budete je za chviličku potřebovat. S drakem se opět vraťte k portálu a vejděte do dveří nalevo. Opět s pomocí ledových šípů se probojujte na druhou stranu portálu, kde naleznete tlačítko. Stiskněte ho a vraťte se k drakovi. Pokračujte dál. Po cestě sejměte několik věží a objevíte také docela silného nepřátelského draka. Je to nový typ (škoda že ne „prototyp". Za jednou věží jsou dveře, za kterými je páka na otevření dalšího portálu. Vraťte se k drakovi. Proleťte portálem a rozdejte si to se závěrečným drakem.

Pátá část: Islands

Podle mapy leťte na místo určení pro instrukce. Vaším úkolem je získat amulet a kladivo. Nejprve poleťme pro amulet. Na severovýchodě mapy naleznete důl, do kterého vlezte. Projděte přes „pár"pastí,až dojdete do katakomb. Najednou se musíte rozhodnout. Jít doleva? Nebo snad doprava? Vlevo najdete kvalitnější zbraně a vpravo potřebný klíč. Od zavřených dveří. Za chviličku dorazíte k amuletu. Nejdřív ale, než ho seberete, porazte sloup, protože jakmile byste amulet sebrali... Ale co, zkuste si to sami. Po cestě ven tlačte před sebou bednu. Tím se ochráníte před šípy. Tak to máme amulet, teď pro kladivo. Leťte podle mapy na jihozápad. Po cestě narazíte na dost velké množství draků a také nepříjemné obry, kteří po vás budou vrhat nekonečné množství seker. Pomocí Arokha je však hravě dostanete a doletíte ke svému cíli. Tam naleznete stín duše. Její majitelka hlídala toto místa v dobách, kdy to ještě bylo město, a protože udělala chybu, je prokleta zůstat zde právě jako stín. Chce po vás, abyste jí donesli krystal obsahující duši jejího draka.

Šestá část: Ruins Of Alwarren

Jděte s Arokhem dál do jeskyně. Dojdete do prostoru, ze kterého se vydejte východem na severu k tábořišti Wartoků. Odtud se vydejte východem na jihu. Dostanete se k jezeru. Přeleťte ho a přistaňte poblíž brány. Zde projdete pouze s Rynn. Dojděte s ní až k dalšímu tábořišti Wartoků a přepněte páku. Uvidíte sice obra, ale netroufejte si na něj. Vraťte se pro Arokha a teprve pak obra usmažte. Dojděte k dalšímu jezeru. Přeplavte s Rynn na druhou stranu, respektive na jih. Západním směrem objevíte malou jeskyni s klíčem. Opět se navraťte k Arokhovi. Pokud budete chtít docela dobrou zbraň „Vykruta's Axe", jděte na jih. Pokud ne, příběh pokračuje dále na sever. Projděte kolem vodopádu a dojděte ke střežené bráně. Stráž zlikvidujte a aktivací páky otevřete bránu. Jděte na východ. Tam budete muset z Arokha dolů a zase jít po svých. Seberte hledaný krystal a vraťte se bránou zpět. Pokračujte dál. Dojděte do jeskyně a vydejte se na jih. Tím se vrátíte zpět ke stínu. Shlédněte animačku a hurá, stín je volný (to je příjemný pocit co? – pozn. autora). Novým úkolem je najít šest kamenů. Projděte nově otevřenou bránou. Na podstavci naleznete první kámen. Seberte ho a vypořádejte se s objevivším se rytířem. Jděte na západ. Dostanete se do chodby, ve které se pod vámi bude propadat podlaha, proto utíkejte, jak nejrychleji umíte. Na konci cesty se to změní. Nyní jsou to stabilní desky, které padat nebudou. Stačí teda „pouze" nespadnout. Dojděte až k místu, kde se cesta stáčí doprava. Tam na vás čeká další rytíř. Vypořádejte se s ním a přeskákejte ke druhému krystalu. Kolem něj je však ohnivá stěna. Nasuňte kámen, který je schovaný z druhé strany, do plamenů a přelezte si pro druhý kámen.Vraťte se k místu, kde zahýbala cesta doprava. Nyní běžte jižním směrem. Vpravo naleznete třetí kámen. Pomocí malého kamene se dostaňte na velký a z něj skočte přímo doprostřed ohnivého kruhu. Seberte kámen, vylezte na podstavec a skočte zpět na velký kámen. Na severu je žebřík, vylezte tedy po něm nahoru. Jděte na východ. Dojdete až k malé díře. Spadněte do ní a vezměte si čtvrtý kámen. Ohnivý kruh má tentokrát místo, kde se oheň pravidelně přerušuje. Správným načasováním se ke kamenu dostanete. Jděte dále na sever. Po chvilce uvidíte pátý kámen. Nikam však nespěchejte a dávejte pozor kam šlapete. Poté, co se dostanete přes můstek ke kamenu, musíte pomocí vody místo zatopit a zbavit se tak plamenů. Vraťte se k místu, kde byl čtvrtý kámen. Na jihu najdete místnost, která se ale dá otevřít pouze z druhé strany. Nezoufejte. Je tam Wartok, který po chvíli místnost zpřístupní. Pokračujte dál, dokud se nedostanete k dalšímu ohnivému kruhu. Na druhém konci této místnosti objevíte rozbitý sloup. Shoďte ho a díky tomu shodíte kámen z podstavce a už vám nic nebrání sebrat ho. Popojděte dál, dokud se nedostanete do centra města, kde najdete i šest podstavců. Umístěte na ně získané kameny. Nyní jsou zde dva východy. Jeden ústí do města a druhý vede k pokladu, kde najdete silnější zbraně a různé užitečné věcičky. Já vás ale trošku potrápím a nechám vyzvednutí pokladu jen a jen na vás. Poradím vám jen, že se musíte vrátit k místu, kde byl pátý kámen. Příběh ale pokračuje, a tak po zabití pár obrů můžete konečně sebrat hledané kladivo, nový krystal a již můžete opustit celou tuto jeskyni východem na severu.

Sedmá část: Islands Revisited

Na severozápadě mapy najdete doupě „goblinů". Najděte vchod a vlezte dovnitř. Slezte po žebříku a jděte na západ a po dalším žebříku zase dolů. Jděte na východ. Přeskákejte po plošinách a jděte dál. Teď ale pozor, je tady docela nepříjemná past. Obrovská kovová past. Bleskurychle vlezte do výklenku po vaší pravici a hlavně se skrčte. Po chvíli se objeví bodáky přesně tam, kde byla před chvílí vaše hlava! Nyní již můžete pokračovat v klidu dál. Dojdete k rozcestí, vlevo jsou nějaké zbraně, pokud je budete chtít. Jinak jděte doprava. Na rozcestí se sochou jděte také vpravo. Dorazíte do místnosti, V žádném případě nechoďte doprostřed této místnosti, je tam past. Zabijte otravného goblina a seberte klíč. Díky němu si na rozcestí, na které se vraťte, otevřete skrytou místnost. Za nimi je docela hodně nestvůrek. Zneškodněte je a vezměte si Elemental Amulet. Nejdříve ale zneškodněte past tak, že na podstavec, na kterém leží amulet, shodíte velký sloup, který je na levé straně. Jděte jižním směrem dál. V místnosti se sochou a fontánkou použijte bednu tak, že ji budete následující cestu tlačit před sebou. To vás ochrání před šípy. Na konci chodby skočte vlevo přeskákejte po deskách na druhou stranu. Teď se vraťte k místu, kde jste začínali pátou část. Neboli do Rimrilovy Katedrály. Nový úkol: získat Rift Crystal. Jděte rovně a použijte Elemental Amulet. Dojděte až ke třem svíčkám. Stiskněte u nich „Enter" (podle defaultního nastavení). Otevřou se dveře na protější zdi. Vejděte a doběhněte do místnosti, ve které se nachází tři sochy. Tam si splněním lehkého úkolu obohaťte inventář o tři krystaly a pokračujte chodbou, která vás zavede zpět na začátek levelu. Proběhněte přes dalších pár pastí a po „římse" přejděte co nejvíce na jih. Systémem přeskakování se dostaňte do místností s pastmi a za nimi se opět po římsách dostaňte do západní části pro klíč. Pak pokračujte na sever a odemkněte si jím dveře. Přejděte přes všechny pasti až dojdete k velkému zvonu. Na ten použijte kladivo a projděte portálem. Přeplavte přes malé jezero a kolem rytířů pokračujte dál. V místnosti s pastí se nejdříve otočte na západ. Sešlápněte desku která je nalevo, pak úkrokem vpravo sešlápněte desku vpravo. Pak postupte dozadu, tím stisknete další a následuje úkrok vlevo. Potom jděte do západní chodby a šlápněte na předposlední desku. Poslední deska je ve východní chodbě. Jděte severní chodbou a po schodech nahoru. Tady zmáčkněte tlačítko a dojděte k rozcestí. Na něm se vydejte vlevo. Dojdete do místnosti s 8 deskami na zemi. Čtyři jsou uprostřed a čtyři v rozích. Stiskněte jednu z desek uprostřed, potom všechny v rozích a dokončete deaktivaci zbylými třemi deskami uprostřed místnosti. Cyklónů si nevšímejte, vyhýbejte se jim. Pokračujte cestou na východ, po schodech dolů. Dojdete do další místnosti s deskami. Tentokráte pro změnu s osmi. Čtyři desky na vnějším okraji a čtyři na vnitřním. Projděte se po všech na vnějším okraji, a pak popojděte k těm na vnitřním okraji, ale nestoupejte do něj. Vždy jen přijděte k desce, sešlápněte ji a zase se vraťte do vnějšího okraje. Tím se vám zpřístupní pokládek uprostřed místnosti. Jděte zpátky ven a zamiřte na západ. Za rytířem to stočte na jih. Dojděte do další místnosti,ve které stačí pouze sešlápnout všechny desky a můžete pokračovat dál – opět jižním směrem. Chvilku si namáhejte mozkové buňky a dostaňte se až do místnosti s rift krystalem. Ať vás ani nenapadne se k němu hrnout. Samo sebou, že je to past. Hlavně ta podlaha je tady nějaká zrádná. Ale co, past zlikvidujeme, ne? Jděte vlevo nahoru a stiskněte tam 2x tlačítko. Vraťte se, jděte do druhé chodby a stiskněte v ní tlačítko, ale tentokrát jen jednou. Vraťte se ke

krystalu, stoupněte si na desku v podlaze a seberte si Rift Crystal. Zamiřte dolů, rovnou do portálu. Jděte pořád rovně a opusťte chrám. Po tom, co vám Rimril sdělí, že vám unesli Arokha, se vydejte východní cestou po jeho stopách. Dojděte do tábořiště goblinů a zamiřte na východ. Dojdete k jakémusi útesu, na nějž vede cesta. Jděte po ní, až dojdete na pláž, kde na vás čekají dva goblini. Pokračujte na východ, až dojdete k díře. Vypořádejte se s tím ošklivým mágem, co vás tak krásně překvapí a vezměte si potřebný klíč. Toto je asi nejtěžší skok v celé hře. Nejúspěšnější pro jeho zvládnutí je asi tato metoda: Jděte blízko k té rakvi, ale ne úplně k ní, otočte se čelem vzad a ladným skokem pozadu vyskočte nahoru. Dá to sice trošku zabrat, ale když si to předtím „sejfnete“ quickem, tak se vám to určitě brzy povede. Vraťte se k místu, kde na vás na pláži čekali dva goblini a pokračujte ještě dál na západ. Tam si vyzvedněte „Energy Bow“ a dojděte k dalšímu tábořišti goblinů. Přeplavte k západním ruinám a jděte co nejdále na jih a kolem velmi velkého obra s velmi, ale tím myslím opravdu VELMI velkým palcátem. Dojděte až ke zdi, u které se pootočte a vlezte do jeskyně, kde začíná osmá část našeho příběhu.

Osmá část: Succubus Lair

Poté, co se od jedné krásné ženštiny dozvíte, kde je Arokh, se mění váš úkol. Respektive se objevuje nový pod-úkol. Najít kouzelné zrcadlo pro ono krásychtivé stvoření a tím se na oplátku dozvědět, kde přesně Arokh je. Tak tedy směle do toho. Jděte jižním směrem. Po vypořádání se s hromadou opancéřovaných pavouků nebo co to je, pokračujte až na rozcestí. Tam jděte vlevo. Seberte si v jedné místnosti klíč. Pak pokračujte dále na západ a otevřete si dveře do třetí místnosti. Následujte vyběhnuvšího Wartoka a po tom, co vám otevře truhlu ho zabijte a posbírejte, co je vám libo. Zamiřte zpátky k lázním. Tady v jedné malé místnosti získáte hledané zrcadlo.
Kolem jezera jděte na sever. Pomocí výtahu se dostaňte zpět do místnosti, kde jste potkali tu, co chce to zrcadlo, a když dojdete doprostřed místnosti, znovu se objeví. Dojdete na rozcestí. Vpravo jsou nějaké potřebné věci a vlevo pokračuje příběh. Dojděte si tedy pro věci. Já tu na vás počkám.... Už jste zpátky ? Tak jo, pokračujme. Jdeme tedy vpravo. Dojdete ke dveřím, do kterých když vejdete, nebudete po chvíli vědět kam jít, protože jsou uvnitř další zavřené dveře. Do těchto dveří proto nechoďte, ale jděte po cestě dál, dokud nenaleznete další dveře. Ha, ha, ha. Tomu se říká „dobrej vtip“. Ale nebojte, odevšud se dá dostat. Na konci chodby se skrčte a rozbijte podlahu. Spadněte dolů a projděte jižními dveřmi. Po chvíli se dostanete do hlavní místnosti s trůnem. Projděte dál, až dojdete do místnosti s jedněmi zamčenými a druhými odemčenými dveřmi. Samo sebou, že půjdeme dál těmi odemčenými. Tady narazíte na černého rytíře. Radím vám dobře. Nesnažte se vypořádat si to s ním tváří v tvář. Je to trošičku, opravdu jen trošičku těžší. Raději se ho zbavte svým „Energy“ lukem. Až ho dostanete, získáte od něj pěkný meč „Mourn Bringer“. Nyní můžete konečně zahodit svůj nezničitelný „Atimar's Blade“, protože jeho nástupce je nejenže také nezničitelný, ale navíc má vampirickou vlastnost. Tudíž když seknete do nepřítele, tak vám bude přibývat energie. Je to dost vymakaná věcička. Pokračujte na sever. Po krátké animačce se vraťte zpět do korunní místnosti a v oné místnosti se zavřenými dveřmi zjistíte, že již zavřené nejsou. Projděte jimi, zabijte toho ošklivého obra a pokračujte otevřenými dveřmi na jih. Jakmile vejdete, otočte se vlevo a sesbírejte si na této cestě šípy. Pak se vraťte zpět a jděte stále dál na jih. Po příchodu do doků, naskočte na loď a postupte tak do deváté části.

Devátá část: Volcano

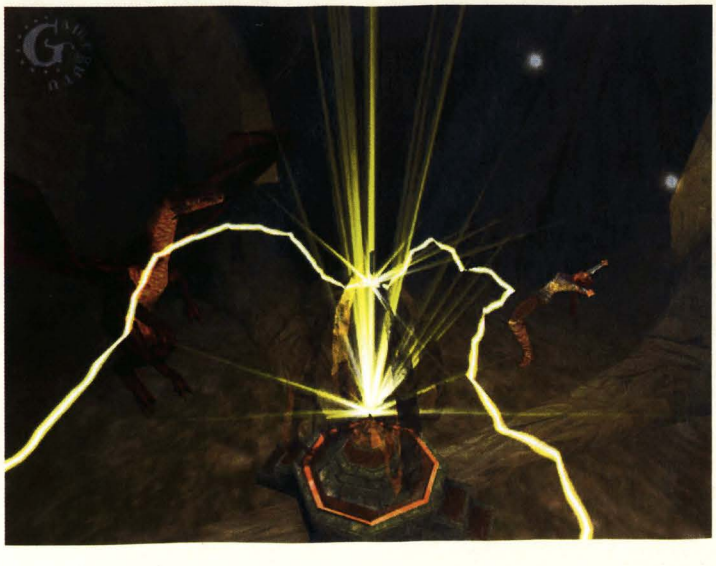
Jděte na západ a poté na výstupek. Ukažte rytíři ostří vašeho nového meče zblízka a postupně dojděte až na velký otevřený prostor, kde vás čeká Scavenger King. Je sice krapánek větší, ale kolem 20ti normálních šípů to spraví. Pokračujte dál a znovu se spustí vsunutá animace, která už vám dokonce ukáže bratra naší statečné Rynn. Pojďme se tedy vypořádat s královnou Shillou. Naštěstí na vás nemůže útočit, ale lítá kolem jak splašená kobyla. Využijte síly svého energetického luku a skolte ji. Seberte klíč ve tvaru runy a vraťte se k Arokhovi. Osvoboďte ho a doveďte zpět k „Lava Rune“. Arokh Rynn sdělí, že musí najít „Rune Blade“, aby mohla porazit Navara. Nejdřív ale musíme jít získat „Dragon Armor“. Slezte s Rynn z Arokha a jděte zpět k místu setkání s Rynn. Jděte dál na jih a pozor na pasti. Zneškodní se sami, ale musíte jít pomalu. Dostaňte se přes stupínky a dojděte do místnosti s podivně vypadající a ještě ke všemu zelenou plošinou. Na té seberte „Dragon Armor Rune“. Odsud skočte zpátky a vejděte do dveří. Tahle místnost je asi jedna z nejbláznivějších místností. Hned čtyři mágové-mumie. To jsou mi ale fóry. Jediné co vám můžu poradit, je stále se pohybovat. Po tom, co se s nimi vypořádáte, jděte doprostřed místnosti do gejzíru. Tudy se vraťte zpět k místu setkání. Tady se vypořádejte s triem mágů a leťte s Arokhem na západ. Na mapě je toto místo označeno jako velká tlama. Po cestě potkáte dost draků, věží a prostě všemožných nepřátel. U cíle ale zjistíte, že dovnitř se hlavním vchodem rozhodně nedostanete kvůli silovému poli okolo. Najděte tedy postranní vchod, skrze který projdete alespoň s Rynn. Projděte hlouběji dovnitř a vypněte silové pole. Arokh vletí dovnitř sám, nemusíte se pro něj vracet (je to přece jen chytrej dráček ohniváček, teda, kyseliňáček – pozn. autora). Nasedněte tedy na něj a zamiřte na západ. Poté dolů kolem lávové řeky. Doleťte až k malému výstupku, na kterém přistaňte a slezte s Rynn z Arokhova hřbetu. Umístěte runu na podstavec vlevo a vejděte do dveří. Na konci je truhla. Neotvírejte ji. Nejdříve si udělejte místo v inventáři a nenechávejte si ani zbraň v ruce. Jsou tu dva mumiáci, kteří na vás vybafnou. Otevřete truhlu, vlezte do inventáře a ozbrojte se. Nebo si to dělejte jak chcete, výsledek je jasný. Mít u sebe „Dragon Armor“. Teď tedy musíme najít ještě „Rune Blade“. Leťte na západ a držte se nízko. Pokud se podíváte pod sebe zjistíte, že pod vámi je „RIFT WORLD“. Posléze na východ je brána. Za ní doletíte k další, ale ta je nepřístupná. Jak typické. U plošiny slezte s Rynn z Arokha a z jednoho mrtvého rytíře si seberte „Rune Key“. Pokračujte stále dál. Po cestě uvidíte po vaší pravé straně dveře. To ale nejsou ty pravé, do těch nechoďte. Pokračujte ještě kousek dál a otevřete si dveře. Vyberte si věci z truhel a vraťte se zpět k těm dveřím, které byly napravo. Projděte jimi a za nimi pokračujte VELMI temnou cestou vpravo. Dojdete k páce, kterou otevřete Arokhovi vstup. Naskočte na něj a pokračujte na jih. Narazíte na zdánlivý konec cesty. Nic naplat, musíme letět dírou dolů. Doleťte až k velkým podivným dveřím. Těmi ale ještě nejdeme. Otočte se vpravo a leťte k tomu lávopádu (to je ale hloupý výraz, ale když tam místo vody teče láva, tak jak tomu mam říkat ? – pozn. autora). Musíme nejdříve získat „Lava Rune“. Ten je v místnosti u toho lávopádu. S Arokhem přistaňte na výstupku se dveřmi a vejděte dovnitř. Tady se pomocí rakve po jednom mágovi dostaňte k neviditelnému mostu a v klidu ho přeběhněte. Tady seberte „Lava Rune“ a vraťte se zpět. Projděte skrz ony podivné dveře a dostanete se do místnosti, která je samá láva. Je tu také mimo samou lávu i podstavec, na který když umístíte runu, téměř všechna láva zmizí. Odbublá si to někam pryč. Nasedněte zpět na Arokha a u malého výstupku najděte opravdu ŠPATNĚ viditelné malé dveře. Vejděte dovnitř a třikrát přepněte páku. Nasedněte opět na Arokha a vyleťte přímo nad pochodeň. Vystřelte sem Arokhem „fireball“ a až to bude hořet, vraťte se s Rynn k páce a znovu třikrát přepněte páku. Teď najděte v místnosti velkou sochu a na její zadní straně stiskněte zelené tlačítko. Tím se zbavíte ledu a můžete si vzít nejsilnější zbraň v celé hře. Svůj „Rune Blade“! Nyní se vraťte k místu, kde byl „RIFT WORLD“.

Část desátá: Rift World

Ocitnete se ve velké místnosti napadeni čtyřmi draky. Jednoho po druhém zlikvidujte a pokročte ke dveřím. Tady vám radím normální save. Ne jen quick save, na který jste mo_ná zvyklí. Je to proto, abyste se mohli vrátit. Nejprve poznáte hněv Delona (ne, ne toho herce, ale „Evil Delon“ tady na vás čeká, a to bohatě stačí – pozn. autora). Neustávejte v pohybu a dejte mu co proto. Pak již jen zvládnout toho krásného, obrovského, čtyřhlavého, docela tuhého dráčka zabijáčka a máte vyhráno. Ano, to je „NAVAROS“. V celé své kráse. Jediné místo kde ho zraňujete, je ovšem tlama. Hlavu po hlavě se tedy probojujte až k závěrečnému outru.

Uf, to ale zase byla jednou hra. No jen doufám, že se nevyskytnou žádné neshody. Já to podle tohoto návodu dohrál a ujišťuji vás, že to jde dohrát. Možná vám tenhle návod připadal stereotypní, ale to je jako například návod na slavnou Laru. Je to stále o tom samém. Takže na slyšenou, tedy na viděnou, teda...ehm...no radši už nic.

—Ondřej Jirsák



pomalejších karet je lepší nižší rozlišení; defragmentace disku hodně urychlí hru, protože hra čte místy z disku; policajtů se dá i využívat; pokud vám vadí houkající sirény za vámi a máte dost velký náskok, osvědčil se mi tento tip na zbavení se policie: nechat policejní auto najet vedle sebe a kousek před křižovatkou prudce zpomalit (lidově řečeno to zaflekovat). Policajti se rozbijí o auta na křižovatce.

Tratě se dělí na několik typů (viz recenze). O Circuits se nebudu ani zmiňovat, protože je to vždy jenom ježdění dokolečka nebo do jiného geometrického tvaru, bez silničního provozu. Na většině tratí je nejrychlejší auto nejlepší.

—Michal Kratochvíl

Kompletní návod na skvělou závodní hru s úplnými mapami a popisy tratí

Midtown Madness

Na začátek bych vám chtěl předložit několik poznatků, které při hraní jistě zužitkujete:

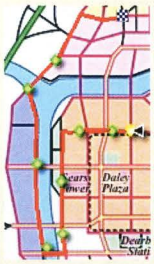
Nejrychleji není vždy nejlépe; lepší je předjíždět po chodníku než v protisměru; policajti jsou jenom na ozdobu - pokud nejste úplní amatéři nic vám neudělají; autobus je super na ničení protivníků; trať vybraná počítačem není vždy ta nejlepší; když už jedete s počítačovými auty, nejezděte přímo s nimi v chumlu, protože nemají pud sebezáchovy; pokud nemáte volant, hrajte na joysticku, pokud nemáte ani ten, zapomeňte na obtížnost professional; pro majitele

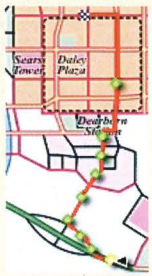
Freeway flyer

Je jedna z obtížnějších tratí, je možné ji jet dvěma způsoby:
1. Vezmete si Panoz Roadster a snažíte se jet co nejrychleji a před počítačem, protože jedete-li za ním, budete mít velké problémy s vyhýbáním se převráceným autům.
2. Vezmete si City bus nebo Freightliner Century a pojedete v protisměru. Na dálnici potom narazíte do několika aut a zablokujete tak celou cestu. Potom se už jenom díváte, jak se nebozí počítačové rozmlacují o stojící auta (nefér, efektivní, nutné). Ať už jedete jakýmkoliv způsobem u bodu 1 je vjezd do malé uličky, před kterou je velký provoz, takže pozor na to. Bod 2 označuje zkratku – vyhnete se přeplněné křižovatce a naženete cenné vteřinky. Pozor na bod 3. Je to totiž vjezd do podzemního tunelu pod řeku, který dokáže velmi zkrátit cestu. U bodu 4 je efektivní si cestu zkrátit přes park.

North river run

Je trochu záludná trať. Stopa zvolená počítačem není zrovna nejvhodnější. Asi nejvíce se mi osvědčilo jet trať v protisměru, je to nejrychlejší, a pokud jedete optimální rychlostí, není problém ani na křižovatkách. Pozor ale na vracející se počítače, kteří do vás s radostí narazí, toho se dá ale využít, pokud jedete autobusem. Za bodem 1 si cestu zkraťte přes park, a mezi body 2 a 3 je nejlepší jet po pravém chodníku.





Tough turns & a tunell

Primitivní trať, vyplatí se něco rychlého, třeba Panoz Roadster, počítačoví protivníci jedou pomalu a není problémem zvítězit

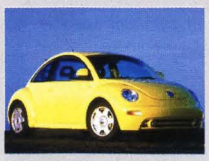
Perimeter perils

V této trati jsou checkpointy rozházeny všude po městě, nejlepší je jezdit po širokých cestách a dlouhých rovinkách. Výběr cesty je zde opravdu na vás. Bezkonkurenční auto je zde Panoz Roadster.

Beginner`s luck

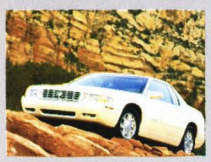
Je trať na rozehřátí, počítačové jedou velice pomalu a trať neskrývá žádná nebezpečí, takže by to pro vás neměl být problém.

Jakými vozítky se budete prohánět v ulicích Chicaga?

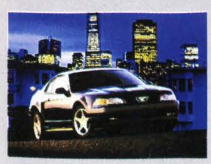


VW New Beetle
Je průměrné auto s vyšší akcelerací, bohužel toho moc nevydrží.

City Bus
Velké, silné, velice stabilní, bohužel pomalé, akcelerace veškerá žádná. Ideální na ničení počítačů a blokování dálnice.



Cadillac Eldorado
Je o něco rychlejší než New Beetle, a také toho o něco více vydrží, má ale malou akceleraci a špatně sedí na silnici.



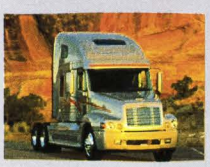
Ford Mustang GT
Je asi nejpoužívanější a nejvšestrannější auto hry. Má dobrou akceleraci, maximální rychlost a docela dost toho vydrží. Bohužel v zatáčkách jezdí výhradně po dvou kolech.

Ford Mustang Cruiser
Policejní verze GT-éčka. Má velkou výhodu, že vás při jízdě nehoní policie.

Ford F-350
Dodávka s velikými koly. Pomalá, neohrabaná, ale nedá se skoro zničit a perfektně sedí.

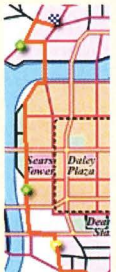
Ford Mustang Fastback
Pomalejší verze GT-éčka, to ale vykompenzovává svou stabilitou.

Panoz Roadster
Velice rychlé auto s vysokou akcelerací. Také dobře sedí. Bohužel jeden větší náraz a je po něm.



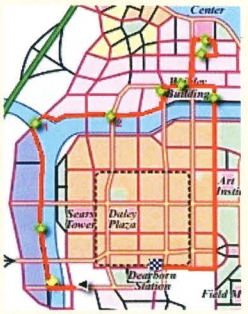
Freightliner Century
Kamion se vším všudy. Velký nerozbitný a docela rychlý. Lepší verze City busu. Bohužel se autorům nepovedla jeho fyzická kompozice. Protože má vlek, je téměř nemožné s ním zatáčet, jinak by se převrátil na střechu (reálné co?).

Panoz GTR-1
A třešnička na dort na závěr. GRT-1 je nejrychlejší a nejlepší auto celé hry. Bohužel k jeho odemčení musíte nahromadit 7000 bodů na obtížnost professional, což není žádná procházka růžovým sadem.



Race for a space

Velice „příjemné kolo“, sněží, viditelnost nulová a vaše auto někdo zapomněl vybavit sněhovými řetězy. Proto pozor při zatáčení, auta jsou zde velice náchylná k smyku.



Beetle blast – a – thon

Ač je tato trať předposlední, je až podivuhodně jednoduchá. Obtížnost trochu zvyšuje sněžení, ale jak napovídá název všichni oponenti jedou v New Beetlech. U bodu 1 se dá jet po nábřeží, ale pozor na to, u vchodu je vždy pěkná zácpa, protože tamtudy jedou všichni. U bodu 2 musíte vyjet na most, protože jinak byste minuli checkpoint.

Under the E1

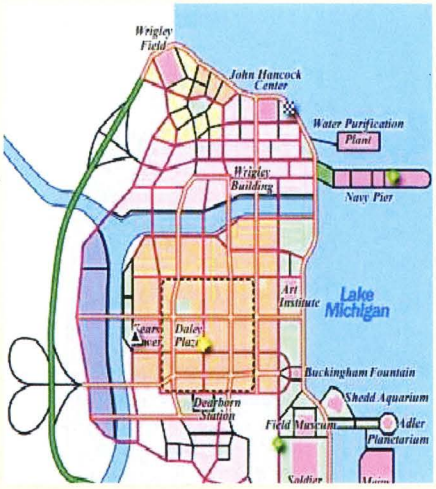
Tak tohle kolo můžete udělat snad jedině v Panoz Roadsteru, jenom snad dodám, že předjíždět se dá velice dobře v úplně levém pruhu (v protisměru).

River wild and wacker

Na tuto trať se hodí opět něco rychlejšího, jediný chyták je, že na první křižovatce vám tam zprava vjede dodávka, které když se vyhnete, není zbytek cesty problém. Po druhé straně řeky pojedete po chodníku hned vedle nábřeží.

Tall tower blitz

To snad je nějaký zvyk téhle hry, že poslední kolo je pomalu to nejjednodušší. Vezměte si Panoz Roadster nebo policejní Ford. Za checkpointem (1) je nejlepší zastavit a otočit se, protože objetím celé budovy ztratíte mnoho času.



Crosstown switchback

Je jedna z nejdelších tratí ve hře, nejvhodnější auto je opět policejní Ford. Vybral jsem vám trasu, která není rozhodně nejrychlejší, ale je nejlehčí. U bodu 1 je ideální si zkrátit cestu přes pole, ale pozor na smyk! Ono to vůbec na této trati nějak moc klouže (možná kvůli tomu dešti J). U bodu 2 a 3 pozor na kolonu při výjezdech z dálnice. A nejdůležitější na konec – neváhejte obětovat několik vteřinek a zpomalte při větším provozu na dálnici. Čas zde není důležitý, protože většina oponentů vůbec nedojede.

Nocturnal navigator

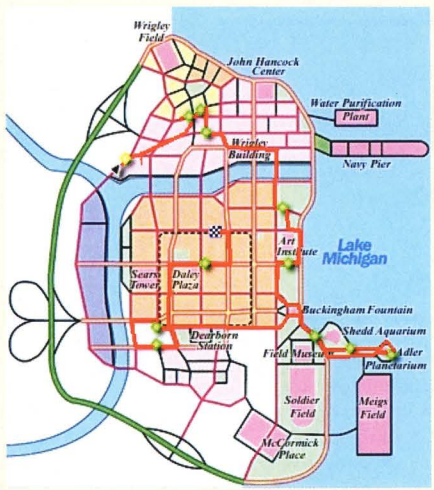
Je velice rychlé kolo, proto si vezměte Panoz Roadster. Za checkpointem 1 je třeba se otočit a cestu si zkrátit přes park. Potom už jedete po čtyřproudé dálnici, kde vás už nemůže nic ohrozit, jen pozor na zvedací mosty přes řeku, na to je vaše auto alergické.

Grant park parade

Tak tahle trať je zkouška ohněm, musíte jet pekelně rychle, a to v pěkně hustém provozu (minimálně stupeň 4). Na začátku je lepší to risknout jet přes park, protože pokud pojedete po silnici, rozhodně to do vás na odbočce někdo napálí. U bodu 1 jeďte podle toho, jak je křižovatka plná, pokud je na odbočení plno jeďte rovně, protože jakékoli zpoždění znamená nenahraditelnou ztrátu.

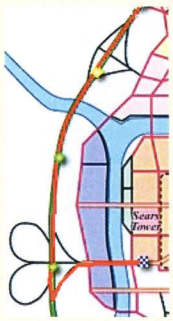
Wild blue blitz

Tak na tuhle trať si musíte vzít Panoz Roadster. Je to téměř rovinka a po široké cestě se jede docela dobře, mohu jedině poradit, že kdo si cestu zkrátí jako já, neprodělá.



Aptitude test

Nechutná trať, padá sníh a viditelnost je, díky mlze, téměř nulová. Jediné štěstí je, že oponenti jedou v dodávkách, a proto by neměl být problém je předjet. Nejlepší auto je policejní Ford nebo Cadillac Eldorado. U bodu 1 je podzemní garáž, přes kterou si hodně zkrátíte cestu. Jinak trať neskrývá žádné další záludnosti.



Double-back blitz

Zde jedete na dálnici, bohužel, v protisměru. Toto kolo je vhodné pro ty, kteří mají štěstí ve sportce, protože odhadnout kam protijedoucí auto uhne je opravdu umění. Přeji příjemnou zábavu, a pokud se mezi vámi najde někdo, kdo tuto trať udělá „napoprvé", ať přijme můj upřímný obdiv. Pokud vám to skutečně nepůjde, můžete jet v odstavném pruhu, ale pozor na odbočky!

Frosty finale

Proč jsou poslední kola tak jednoduchá? Toť otázka. Aneb vyhrát či nevyhrát. Ani poslední kolo vám nebude dělat problémy, opět sice sněží, ale to zkušené řidiče jako jste vy (předpokládám, že jste zkušení, když jste se dostali až sem, těm kteří zkušení nejsou se velice omlouvám) přece nemůže rozházet. Poslední kolo by se také dalo nazvat Cop Finale, protože závodíte proti samým poldům. Takže směle do toho. Na mapce jsem vám tentokráte nevyznačil cíl, ne protože jsem toto kolo nedojel, ale protože zde je na cíl jakýsi Random generátor (většinou se generuje co nejdál od vás nebo co nejblíže k oponentům - fuj).

Soldier sneaker

SS je trošičku komplikovaná trať, na které se ukáže vaše řidičské umění. Nejvhodnějším vozem je Ford Mustang GT, který se do většího provozu asi hodí nejvíce. Vzhledem k tomu, že dva oponenti jedou v kamionech neměl by být problém se umístit na třetím místě. Jedinou užitečnou věc vám mohu poradit – zkracujte si cestu, jak to jen půjde. U planetária (1) se dá projet vnitřkem a prorazit zeď na druhé straně.

Bear cub blitz

Á, tady si na nás hra připravila dobrou vychytávku, jedete, jedete, dojedete k cíli a cíl nikde... Cíl je totiž dobře schovaný v budově, do které se dostanete vchodem po pravé straně, který je velice malý a lehce přehlédnutelný, tak tu raději zpomalte.

Navy pier peel-out

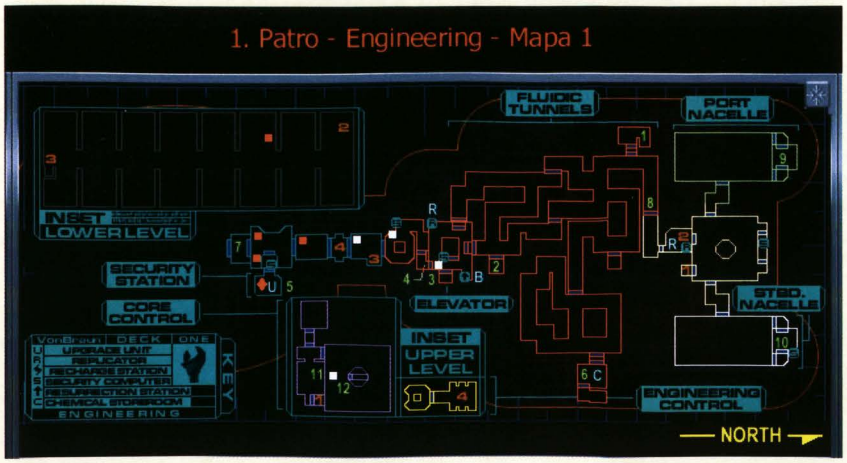
Další kolo, které není nikterak složité. Na začátku je ideální si to zkrátit přes park. Nejlepší auto je Panoz Roadster.

Dearborn dash

Jak sami vidíte tato trať by nedělala problém ani měsíčnímu dítěti (držet šipku nahoru umí snad každý!)

Beat the bridges

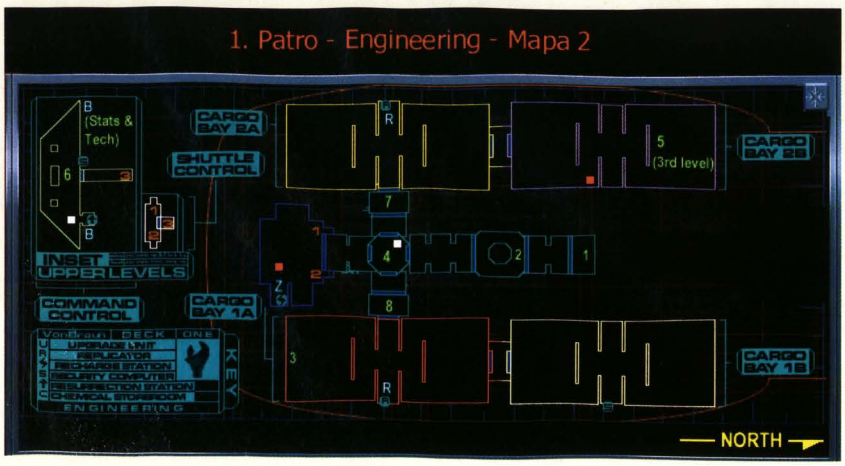
Je jedna z mála lehčích tratí, nejideálnějším vozítkem je policejní Ford. Tuto trať je možné jet několika trasami, ale mně se nejvíce osvědčila ta, kterou jsem vám vyznačil. U bodu 1 je to dobré vzít po nábřeží a bod 2 je nenápadná postranní ulička. Těmito zkratkami získáte opravdu hodně velký náskok. Ještě jeden tip – na začátku je nejlepší se umístit první, protože jen první má tu výhodu, že se mu první most nezvedne a získá tak velký náskok.



System Shock 2 je poměrně těžká hra, co se týče zvyšování vlastností a počtu nepřátel, ale co se týče řešení úkolů, již tak obtížná není.

System Shock 2

Hrát můžete za tři druhy postav, každá z nich má různé vlastnosti a schopnosti, které může každý dále rozvíjet podle svého gusta, takže každá hra může být svým způsobem jedinečná. Také záleží na úrovni obtížnosti, kterou si nastavíte. Proto se v návodu nebudeme příliš zaobírat, jak byste měli investovat body do vývoje postavy, kde najdete nějakou tu lékárničku nebo implantát a kde na vás číhá partička mutantů. Popisovat budeme spíš cestu, kterou byste měli jít, ale ne ji slepě následovat. Pokládáme za samozřejmé, že prozkoumáte všechno a všude a věci budete sbírat podle svého nejlepšího uvážení. Když například řekneme, že máte jít z bodu A do bodu B, myslíme tím, že máte tuto cestu opatrně a obezřetně prozkoumat, protože na každém rohu na vás čekají hromady nepřátel a nástrah. Jelikož se nepřátelé rodí stále znovu, nikdy nebudete mít dostatek munice, abyste je všechny zlikvidovaly, takže útěk nepovažujeme za zbabělost, nýbrž za taktický ústup. Jedna rada k vývoji vaší postavy. Když se rozhodnete hrát například za OSA, potom se specializujte na charakteristické vlastnosti (Psi, kouzla) apod., protože je lepší mít dobře vytrénovanou specializovanou postavu než postavu, která umí všechno, ale špatně. Také nebudeme popisovat, kdy se máte vrátit a investovat cyber modules do vývoje vaší postavy, to necháme na vás. Také se budete často vracet do předchozích pater pro chemikálie, rozhodně se vyplatí vyzkoumat všechno neznámé, co cestou najdete.



Návod popisuje jednu z možných cest přes úrovně, ačkoliv cest je vždy několik. Jména některých sekcí jsme nechali v originále, protože hra je stejně celá anglicky, jen ty, které nebyly dostatečně srozumitelné, jsme přeložili (jen málokdo asi ví, že „starboard engine nacelle" znamená „motor gondoly na pravoboku"). Budeme vás posílat z místa **1** na místo **2**, které koresponduje s mapou a myšleno je vždy (až na pár popsaných výjimek) číslo dopsané ručně. Čísla, která se do automapy zapisují samy, znamenají výstup/sestup do jiné úrovně patra. Dále pak v návodu najdete jména různých barev v závorkách, např. (červená), které kupodivu označují části patra na mapě nakreslené stejnou barvou. Třetí část patra odpovídá mapě 3 apod.

Poznámka: Cestou najdete pár „Ice Picks", kterým se automaticky nabouráte do jakéhokoliv systému. Schovejte si tři, budete je potřebovat ve finálním souboji.

Takže hurá na to a nezapomeňte: Save early, save often.

Von Braun Druhé patro - Medical science

Úkoly:

- Dostat se skrz vzduchotěsné dveře
- Nabít baterii a použít ji k otevření dveří do Medical
- Získat Crew Card od Grassiho. Je v Medical blízko Biopsy
- Najít pokoj Dr. Wattse v sektoru posádky
- Najít Dr. Wattse v jeho kanceláři v R&D
- Získat od Dr. Wattse vstupní kód do údržbářské šachty (12451)
- Dostat se do čtvrtého patra za doktorkou Polito

Jděte skrz Cryo Recovery A (zelená) do Cryo Recovery B (bílá). Na místě 1 seberte přístupovou kartu do Science Sector. Přístroje na zvýšení všech vlastností najdete v Cryo Retraining Facility (žlutá). Použijte přístupovou kartu, abyste se dostali do Medical Reception (fialová), na místě 2 seberte vybitou baterii. Tam se také nachází Bulkhead 21. Tím se později dostanete do druhé části patra, kde najdete Crew Card, kterou má Grassi. Abyste tak mohli učinit, musíte baterii nabít. Jediná přístupná dobíjecí stanice je Power Station, ukázaná v prohlubni v horní části mapy. Až baterii znovu nabijete, vraťte se k Bulkhead 21 (2), použijte přístupovou kartu a jděte do druhé části patra (R&D). Pokračujte směrem k ICU/Biopsy (zelená), na místě 3 najdete Grassiho. Cestou půjdete kolem oživovací stanice, zapněte ji. Ve stejné místnosti je také kompletní operační přístroj, který vám za 5 nanitů doplní zdraví na maximum. Až dojdete do ICU/Biopsy, slezte po žebříku na levé straně, kde na Grassiho těle najdete přístupovou kartu do sektoru posádky. Teď se vraťte ke dveřím, kterými jste přišli (1) a použijte přístupovou kartu.

V Security/Crew salónku (červená) najdete v dolním patře Psi/Stats a v horním patře Weapons/Tech upgradovací jednotky plus replikátor. Naproti salónku je OS upgradovací jednotka, kde si můžete vybrat speciální bonus (za celou hru celkem 4).

Teď jděte skrz ubikace posádky, na konci chodby je ve spodním patře pokoj Dr. Grassiho (6). Ve stolu najdete R&D přístupovou kartu. Jestli umíte dobře hackovat, tak cestou zpátky poslední pokoj nalevo je chráněn silovým polem. Když se vám podaří do něj nabourat, získáte lékárničku a lehké brnění. Pozor na bezpečnostní kameru. Teď se musíte dostat zpátky do MedSci skrz Bulkhead 22 (7).

Vstup do R&D je na místě 4 (béžová). Pokračujte na místo 8, kde najdete Dr. Wattse, který vám dá trochu informací, než umře. Prohledejte jeho tělo a najdete dva záznamy. Jeden z nich vám odhalí přístupový kód 12451 do údržbářské šachty. Jděte zpátky na 6 (fialová), použijte kód a slezte dolů po žebříku do Engineering. Cestou vás přepadne bezpečnostní robot, tak se nelekněte.

První patro - Engineering

Úkoly:

- Použijte Fluidic Computer v Engineering Control k pročistění trubek
- Kód k Engineering Control je v Cargo Bay 2 na Sangerově těle (15061)
- Získat jednotku 45m/dEx z Aux Storage 5, kód 34760
- Nainstalovat jednotku 45m/dEx v Command Control k překalibrování Fluidic Computeru
- Restartovat motor gondoly na pravoboku
- Restartovat motor gondoly na levoboku

- Resetovat počítač hlavního napájení nebo
- Resetovat hlavní napájení v jádru motoru k restartování výtahů
- Dostat se do čtvrtého patra za doktorkou Polito

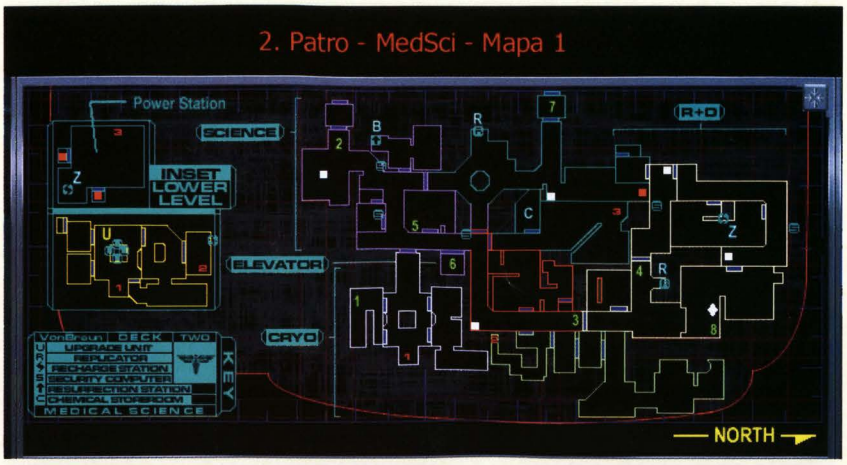
Chladící trubky (červená) jsou zaplaveny radiací a tak zůstanou, dokud je nevypláchnete. Jděte přímo z místnosti, ve které se právě nacházíte (1) a zamiřte k oživovací stanici u jižního konce trubek. Aktivujte ji. Pokračujte směrem k Engineering Control (žlutá), skrz dveře 4 (zelená) a pokračujte do místa 4 (hnědá). Jeďte gravitačním výtahem nahoru do patra. Tam zjistíte, že Sanger přeprogramoval kód ke dveřím a odešel do Cargo Bay 2. Jděte za ním podle šipek na zemi označených „Cargo Bay" jižně směrem k místu 7. Těsně před místností 7 je bezpečnostní kancelář (5) chráněná dvojicí střeleckých věží. Přístupová karta do kanceláře je na těle ležícím přede dveřmi. Tuto kartu musíte sebrat, abyste se mohli dostat do určité lokace ve čtvrtém patře. Uvnitř se nacházejí upgradovací jednotky na zbraně a PSI, lehké brnění a operační přístroj, ke kterému budete potřebovat chybějící klíč. Nakonec projděte dveřmi do další části patra „Cargo Bays". Vyjděte z místnosti, zatočte doleva a jděte podél značek na zemi „Shuttle Bay" až k dalším automatickým dveřím (2). Jakmile vstoupíte dovnitř, spustí se animace o bytostech The Many. Dojděte až na křižovatku 4, pokračujte do Cargo Bay 1 (8) a připravte se na setkání s bezpečnostní roboty. V Cargo Bay 1A najdete na místě 3 (červená), na mrtvém těle v nižším patře přístupovou kartu do Cargo Bay 2A – 2B. Jděte do Cargo Bay 2B přes 7 (fialová) a ve třetím patře najdete Sangerovo tělo (5) se záznamem o kódu do Engineering Bay – 15061. Teď, když máte přístupový kód, můžete jít zpátky do Engineering Control (žlutá), kde ale zjistíte, že Xerxes vyřadil Fluidics Computer. Delacroix vám nechala zprávu, že tento problém můžete obejít, když v Command Control nainstalujete jednotku 45m/dEx, kterou najdete v Aux Storage 5, kód 34760. Toto skladiště se nachází u chladících trubek (červená) na místě 6. Jednotka 45m/dEx je uvnitř na některé z poliček, kde také najdete chemikálie potřebné k výzkumu. Cestou zpátky do Command Control se zastavte v dalším skladišti (2), kód 59004, kde pro vás Polito nechala nějaké věci. Jděte tedy zpět do druhé části patra skrz dveře 7.
Jděte stále rovně do modré části mapy a vyjeďte gravitačním výtahem do Command Control (6). Až vstoupíte do místnosti, tak přímo před vámi, nad úrovní očí, se nachází zástrčka pro jednotku 45m/dEx, kterou tam přetáhněte z inventáře. V místnosti také najdete upgradovací jednotky pro Stats / zbraně a oživovací stanici.
Nyní se musíte vrátit celou cestu zpátky do první části patra a dále do Engineering Control (žlutá). Tam klikněte na Fluidic Controls a pokračujte kolem propláchnutých trubek na místo 8, kde je vstup do jádra motoru (béžová). Na místech 9 a 10 klikněte na ovládací panely, čímž restartujete obě gondoly. Vraťte se do jádra motoru (béžová) a vyjeďte výtahem na místo 11, kde resetujte počítač hlavního napájení. Teď byste měli jít do čtvrtého patra za doktorkou Polito, ale až se tam výtahem (3) pokusíte vyjet, zjistíte, že výtahová šachta je blokována. Takže místo toho jeďte do patra třetího.

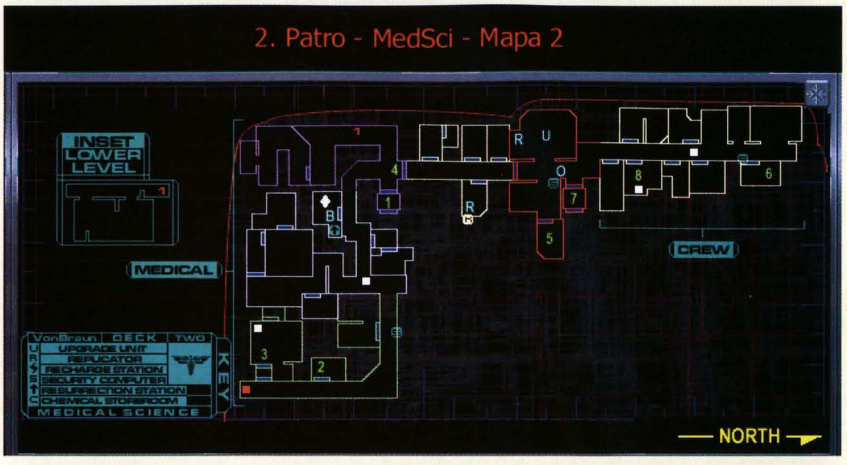
Třetí patro – Hydroponics

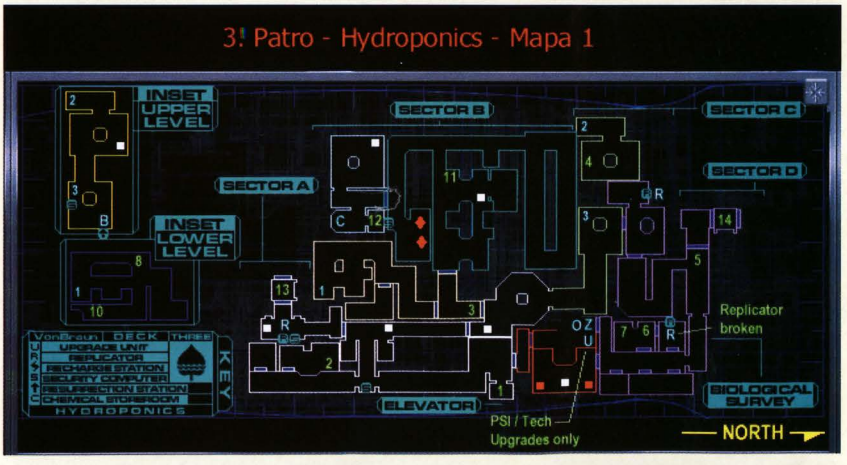
Úkoly:
- Najít a vyzkoumat Toxin A
- Vložit Toxin A do všech čtyř regulátorů ovzduší
- Odstranit biologický materiál z výtahové šachty
- Dostat se do čtvrtého patra za doktorkou Polito

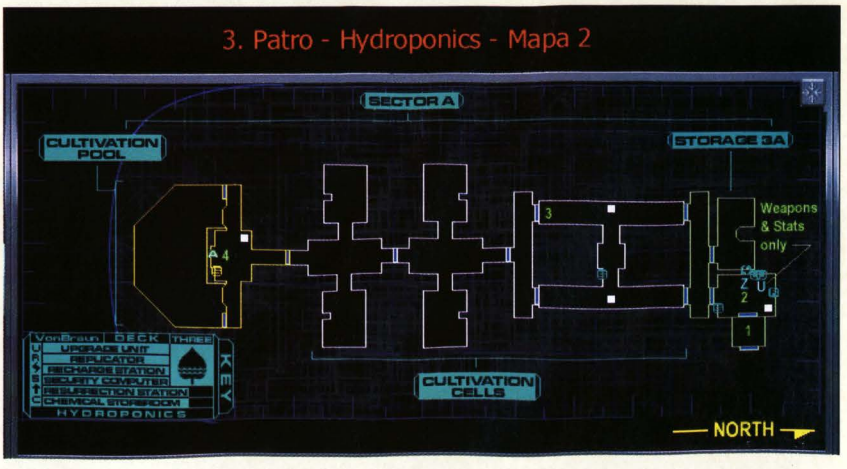
Od výtahu jděte chodbou směrem na jih (bílá), kolem odbočky vpravo, až narazíte na kanceláře na pravé straně. V první z nich (**2**) najdete první láhev toxinu A, který budete nejdřív muset vyzkoumat, než ho budete moci použít. Potřebovat k tomu budete chemikálie: V a 2x Sb. Nyní se vraťte na křižovatku a jděte nahoru doleva. Přímo proti vám je skleněné okno, rozbijte ho a zkraťte si tak cestu. Pokračujte na sever (béžová), a než dojdete k místu **3**, zahněte doleva na sever. Projděte skrz laboratoře a v západní části najdete na místě **11** přístupovou kartu do Hydroponics B. Pokračujte na jih a na východ (azurová), až dojdete do skladu chemikálií (**12**). Vedle v malé místnosti najdete ve stole druhý Toxin A spolu s chemikáliemi potřebné k jeho výzkumu.

Opusťte sklad chemikálií a jděte zpátky skrz laboratoře až na jih, na místo **1**, kde sestupte do údržbářského sektoru (modrá). Tam najdete přístupovou kartu do Hydroponics A (**8**) a regulátor

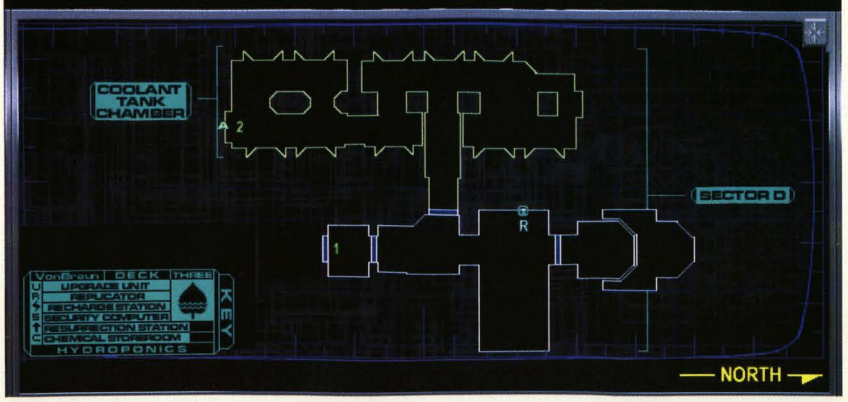




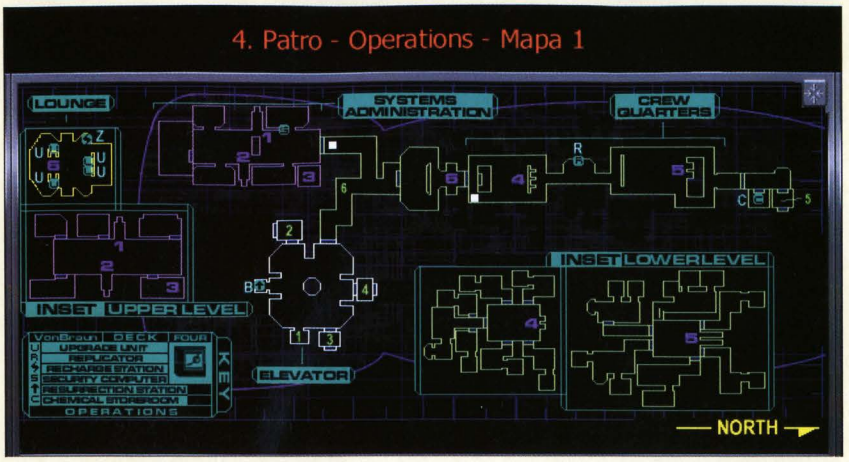




3. Patro - Hydroponics - Mapa 3

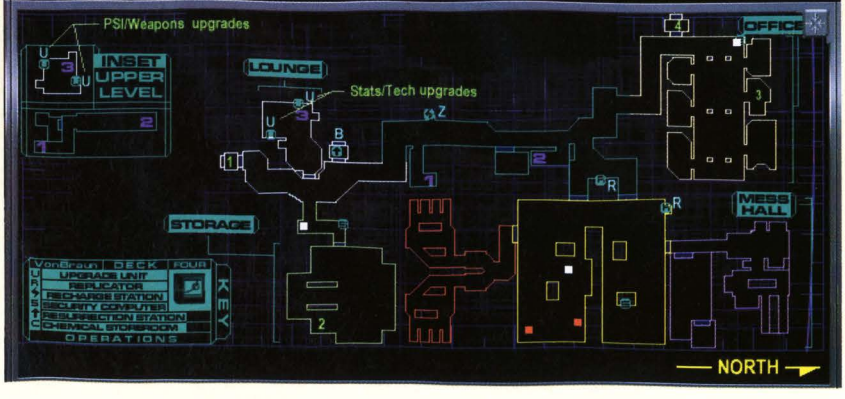


4. Patro - Operations - Mapa 1



ovzduší (**10**), na který přetáhněte Toxin A z inventáře.
Vraťte se do horní části patra do sektoru B a jděte stále na sever až na místo **3**. Projděte dveřmi, pokračujte na sever, potom na západ do sektoru C (zelená). Jděte na místo **3** a vylezte po žebříku do experimentální kanceláře (žlutá), kde aktivujte oživovací stanici. Pokračujte na místo **2** a jděte dolů do západního konce sektoru B (zelená). Použijte Toxin A na další regulátor ovzduší (**4**). Odtud se budete muset vrátit celou cestu zpátky až k výtahu, kterým jste přijeli.
Severně od výtahu jsou dveře do červené části mapy, kde najdete bezpečnostní kameru, 2 střelecké věže, OS upgradovací jednotku, PSI/Tech upgradovací jednotky a nabíjecí stanici. Až tam skončíte, jděte na sever do sektoru D (fialová) a pokračujte až do místnosti, ve které je rozbitý replikátor. V jižní části místnosti jsou zaseklé dveře a okno, kterým je vidět do laboratoře. Okno rozbijte, vlezte dovnitř a na místech **6** a **7** seberte poslední lahve toxinu A.
Teď se vraťte k výtahu, pokračujte rovně a pak doprava po rampě tam, kde jste na začátku rozbili okno. Na jih od okna jsou dveře do sektoru A, které vyžadují přístupovou kartu, kterou nyní máte. Vstupte a dávejte pozor na bezpečnostní kameru.
Dojděte na místo **13**, Bulkhead 31 a projděte jimi do druhé části patra. Vstupte do Storage 3A (zelená), ve vedlejší místnosti najdete bezpečnostní kameru, dobíjecí stanici a upgradovací jednotky na zbraně/Stats. Na místě **2** najdete také další toxin A. Pokračujte do kultivačních buněk (bílá), kde na místě **3** seberte přístupovou kartu do Hydroponics D. Pravděpodobně zde narazíte na pár bezpečnostních robotů. Pokračujte ke kultivační nádrži (žlutá) a na místě **4** použijte další Toxin A na regulátor ovzduší.

4. Patro - Operations - Mapa 2



Dveřmi, kterými jste přišli, se vraťte zpět do první části patra.
Objevíte se na místě **13**, odkud se musíte vrátit k výtahu (**1**), projít do červené části a na sever do sektoru D (fialová). Až tam budete, pokračujte na místo **5**, projděte dveřmi a na místě **14** projděte skrz Bulkhead 32 do Hydroponics D.
Jděte na sever, potom na západ skrze turbíny (zelená). Poslední láhev toxinu A použijte na místě **2**. Doktorka Polito vám potom oznámí, že biomasa ve výtahové šachtě se uvolnila, takže můžete pokračovat do čtvrtého patra.

Čtvrté patro – Operations

Úkoly:
- Najít doktorku Polito
- Přeprogramovat tři simulační jednotky
- Jít do pátého patra

Začínáte na místě **1**, v jádru Xerxese (bílá). Jediné místo, kam můžete jít, jsou Bulkhead 41 na místě **2**. Projděte jimi a pokračujte až k tělu doktorky Polito. Poslechněte si Shodan, dozvíte se pár zajímavých věcí. Až se budete vracet, dostanete další instrukce od Shodan.
Někde v tomto patře najdete záznam od Mallicka, kde říká, že přeprogramoval tři simulační jednotky a svým třem „přátelům" dal čipy potřebné k jejich ovládání. Tito tři „přátelé" jsou roboti Cyborg Assassin – oblečení jako ninjové a poměrně nebezpeční. Normální verze je oblečená v černé, tihle jsou červení a vy je musíte najít, zabít a sebrat jim čipy. Jděte tedy skrz Bulkhead 42, na místě **4**.
Objevíte se v druhé části patra, na místě **1** – v salónku (bílá). Jděte na východ do Data Storage (zelená), projděte místností na místo **2**, kde potkáte prvního assassina. Z jeho mrtvoly seberte Interpolated Simulation chip a vraťte se do salónku (bílá). Pokračujte na sever hlavní chodbou na místo **4** (béžová). Tam se nacházejí Bulkhead 44, kterými projdete.
Nyní se nacházíte v první části patra (**5**), na sever od ubikací posádky (zelená). Pokračujte na jih, ale předtím byste měli prozkoumat obě dvě části patra. Na místě **6** najdete druhého assassina, z jehož mrtvoly seberte Quantum Simulation chip. Vraťte se celou cestu zpět až k Bulkhead 44 (**5**), kterými projdete do druhé části patra na místo **4** (béžová).
Jděte na severovýchod a na místě **3** použijte Quantum Simulation chip na simulační jednotku. Potom se vraťte do první části patra přes Bulkhead 42 na místě **1**.
Objevíte se v jádru Xerxese (**4**), odkud půjdete do třetí části patra, skrz Bulkhead 43 na místě **2**.
Objevíte se na místě **1** (bílá), odkud pokračujte do Power Ops (fialová). Jděte na jih a slezte dolů po žebříku, na místě fialová **3** nebo **4**. Mallick na vás nastražil past, takže když se přiblížíte k simulační jednotce, vyřítí se na vás několik pavouků. Zabijte je a potom přeprogramujte jednotku za použití Interpolated Simulation chip.
Vylezte zpět nahoru do Power Ops (fialová) a jděte skrz Fluid Ops (bílá) do kasáren (zelená). Zastavte se na místě **3**, kde je zásobárna zbraní, kód ke dveřím je 13433. Buďte opatrní, protože uvnitř hlídá bezpečnostní robot.
Pokračujte na jihozápad na místo **4**, kde se nachází poslední assassin, u kterého najdete Linear Simulation chip.
Jděte jihovýchodně skrz Command Center/Security (červená) až na místo **5** a přeprogramujte poslední simulační jednotku za pomoci Linear Simulation chip. Shodan vám řekne, abyste šli do pátého patra.
Zapamatujte si místo **6**, tato místnost vyžaduje Ops Override přístupovou kartu, takže se sem ještě vrátíte. Jděte tedy zpátky celou cestu až na místo **1**, projděte Bulkhead 43, objevíte se v jádru Xerxese, kde se nachází výtah, kterým vyjeďte do pátého patra.

Páté patro – Recreation

Úkoly:
- Exotická zbraň je ve druhé úrovni ubikací pro posádku, kód 11111
- Vypínač proudu pro světla na basketbalovém hřišti je blízko bazénu
- Aktivujte vysílač za pomocí kódu skrytém v digitálních obrazech
- Najděte a aktivujte vysílač
- Jděte do šestého patra

Hromádka lidí, kterým se podařilo přežít, zapojila vysílač v Athletic Section (červená), aby kontaktovali Zemi. Vysílač je ale chráněn kódem, který je rozdělen do čtyř částí a roztroušen po celém patře v digitálních obrazech. Tyto obrazy obsahují několik obrázků, mezi kterými můžete přepínat a jeden z nich je

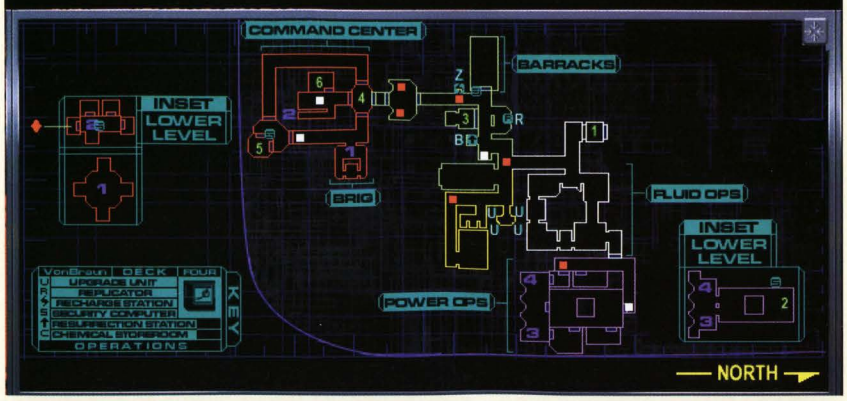
hledaný kód. Abyste našli všechny čtyři, budete potřebovat přístupové karty do Crew Quarters a Athletic Section.
Začínáte na místě **1** v ubikacích posádky (bílá). Jděte na jih a poté na východ až na místo **2**, kde seberte vybitou baterii, kterou budete potřebovat později u bazénu.
Pokračujte jižně na místo **4**. Na západní stěně je digitální obraz, klikejte na něj, dokud se neobjeví první část kódu „10“. Jděte dál na jih, potom zahněte na západ. Projděte až na konec chodby k Bulkhead 51, kterými projděte do druhé části mapy.
Jděte na západ dlouhou chodbou skrz kino (bílá) až do Security (žlutá).
Pokračujte západně skrz Security, potom zahněte na sever do TriOp galerie (fialová). Na místě **3** najdete záznam od Rosenberga, kde se dozvíte, že nechal všechny své nanity (503) v pokoji „Nikki“ v elektrické stimulační sekci. Jestliže se vrátíte po svých stopách do Security (žlutá) a půjdete na místo oranžová **1** (dveře, které se otvírají do schodiště), dále po schodech nahoru, najdete replikátor, kde si můžete koupit přístupovou kartu „Nikki“ za 191 nanitů. Použijte tuto kartu, abyste se dostali do Rosenbergova pokoje, kde seberte 501 nanitů, na čemž vyděláte hezkých 312 nanitů.
Nakonec se vraťte do TriOp galerie (fialová), místo **3**. Pokračujte dolů směrem na sever až na konec chodby, kde najdete gravitační výtahy. Vyjeďte nahoru a pokračujte na místo **6**. Jeden z digitálních obrazů vám odhalí další kód „4“. Vraťte se na severní konec a sjeďte výtahem dolů. Jděte severně na místo **4**, Bulkhead 55. Jdeme do třetí části patra.
Začínáte v zahradě (bílá) na místě **1**. Jděte na sever do střední části, a pak dolů do díry. Prozkoumejte dveře, které vedou do údržby (zelená), až najdete místo **2**. Na těle mrtvoly tam najdete přístupovou kartu Crew Access.
Vraťte se do horní části zahrady (bílá) a jděte východně skrz žlutou část mapy do salónku Bon Chance (fialová). Na místě **5** najdete další obraz, který visí na sloupu blízko kulečníkového stolu. Obraz odhalí kód „1“.
Poznámka: V Security (červená), na místě **7** jsou dveře na kód, který ale nepotřebujete. Jděte do salónku Bon Chance (fialová) a potom na místo oranžová **2**. Odtamtud můžete skočit do výklenku pod vámi, ze kterého vede žebřík do údržbářské šachty (béžová). Na konci šachty je žebřík, který vede na místo **7**. Tento výlet se vám vyplatí, protože cestou najdete spoustu užitečných věcí. Uvnitř zamčené místnosti zmáčkněte knoflík na zdi, čímž dveře odemknete.
Nyní se dostaňte na místo **8**, Bulkhead 53, kterými projdete do první části patra na místo **10**.
Nacházíte se v dolní části ubikací posádky (žlutá). Jděte do jednoho z rohů a najděte funkční výtah. Vyjeďte do horního patra (fialová) a začněte prohledávat pokoje. Na místě **12** najdete přístupovou kartu do Athletics a na místě **14** je místnost s exotickou zbraní, kód je 11111. Jděte do dolní části a dostaňte se na místo **5**, kde je vstup do Athletics (červená).
Vstupte dovnitř a pokračujte na jih, potom na východ dveřmi do basketbalového hřiště, kde na vás bude pravděpodobně čekat bezpečnostní robot. Až se s ním vypořádáte, jděte na místo **16** a proplazte se tunelem do místnosti s bazénem. Projděte dveřmi na západní straně a v dobíjecí stanici nabijte prázdnou baterii, kterou jste s sebou nosili. Potom projděte vedlejšími dveřmi a vložte baterii do držáku, čímž rozsvítíte světla v bazénu a na hřišti. Vraťte se tunelem zpátky na hřiště a v jižním konci vyjeďte nahoru výtahem, kde se utkáte s partou assassinů. Potom pokračujte na místo **15** v severním konci místnosti.
Části kódu, které jste našli jsou: „10“, „[1“, „4“ a „6]“. Hranaté závorky znamenají, že číslo je první nebo poslední, takže kombinace je 14106. Tu naťukejte do vysílače a poslechněte si Shodan a Xerxes. Shodan aktivuje primární výtah na místě **9** (žlutá) a řekne vám, abyste jeli do šestého patra.

Šesté patro – Command

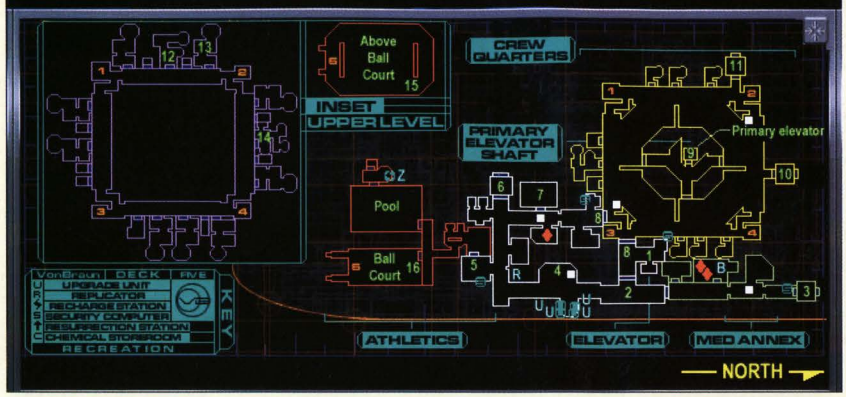
Úkoly:
- Najít Ops Override přístupovou kartu
- Jít do command center v Ops (čtvrté patro)
- Jít do jádra motoru v Engineering (první patro)
- Deaktivovat štíty chránící transportní rakety
- Nabourat se do replikátoru ovládání raket a získat Sympathetic Resonator
- Zničit rakety v hangáru
- Setkat se s Korenchkinem na můstku
- Použít spojovací tunel k evakuaci na Rickenbacker

Poznámka: Sever míří na jinou stranu než v ostatních mapách, pravděpodobně rozhodnutí designérů.

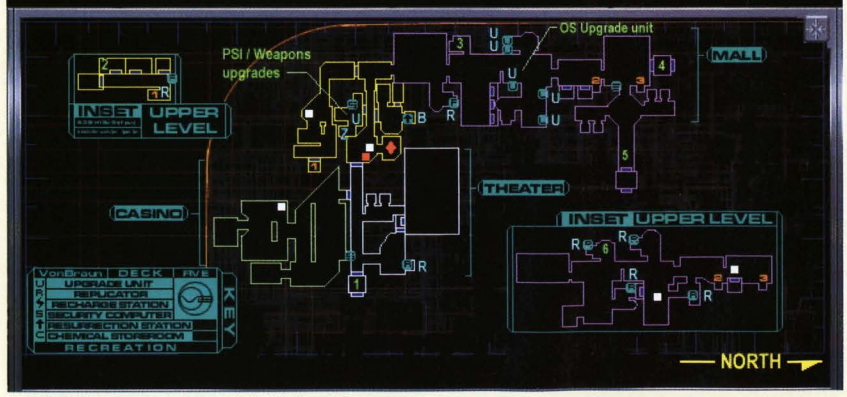
4. Patro - Operations - Mapa 3



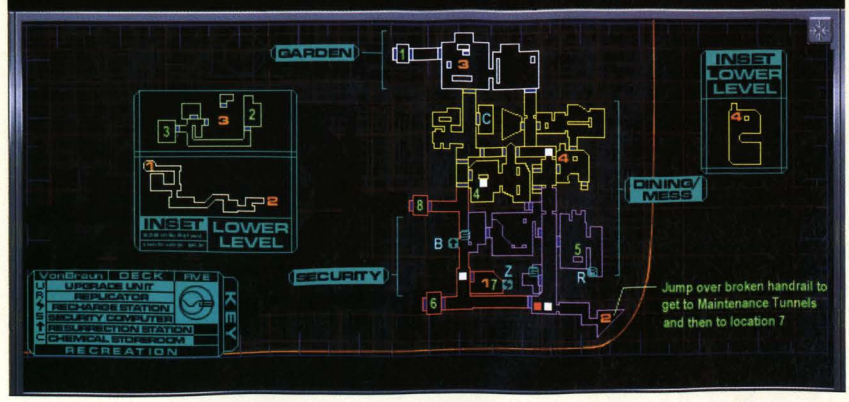
5. Patro - Recreation - Mapa 1



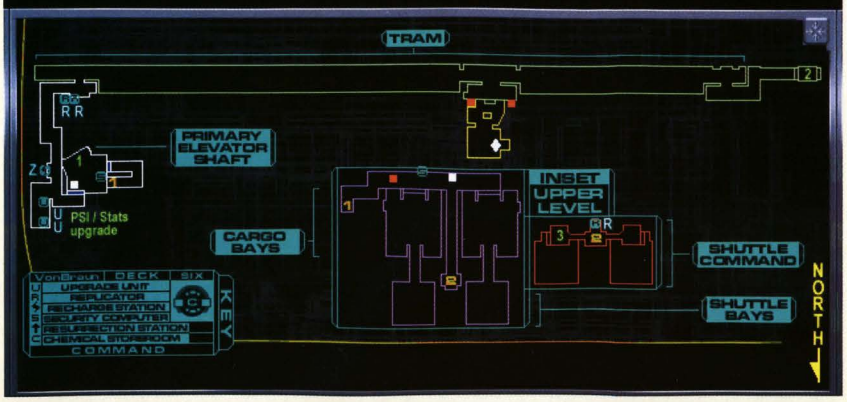
5. Patro - Recreation - Mapa 2



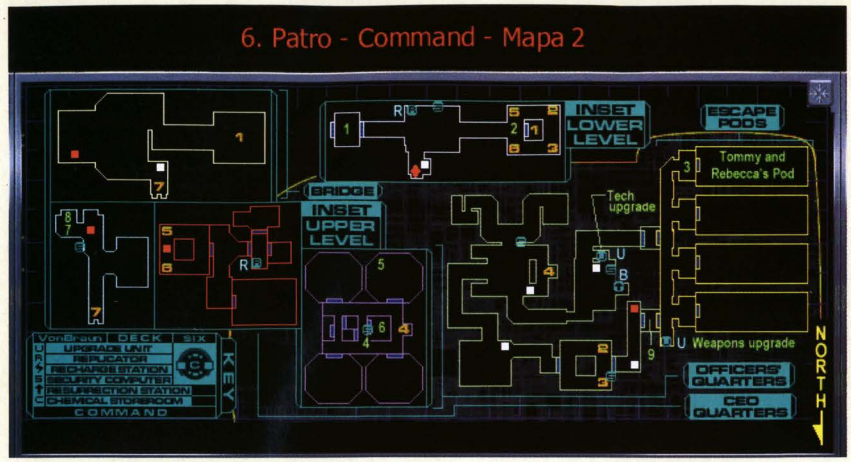
5. Patro - Recreation - Mapa 3



6. Patro - Command - Mapa 1



6. Patro - Command - Mapa 2



Vystupte z primárního výtahu (**1**, bílá) a jděte na vlak (zelená). Nastupte a zmáčkněte knoflík. Vlak se zastaví v polovině cesty, kde se nachází spojovací tunel do Rickenbackeru (žlutá). Toto místo je těžce opevněno a dveře do tunelu se neotevřou, dokud vám to Shodan neoznámí. Pokračujte na konečnou, vystupte a na místě **2** projděte skrz Bulkhead 61.

Začínáte ve druhé části mapy na místě **1** (bílá), jděte směrem k místu **2**. Jestli jste dávali pozor na záznamy od Tommyho a Rebeccy, víte, že mířili k únikovým kapslím (žlutá) a že Tommy má přístupovou kartu na můstek.

Jděte na západ a výtahem oranžová **2** nebo **3** vyjeďte do důstojnického salónku (zelená). Od výtahu jděte západě k místu **9**. Na tomto místě je cesta mezi dvěma dveřmi zničená, ale vy ji můžete přeskočit a dostat se tak k únikovým kapslím (žlutá). Jděte chodbou na jih až k poslední kapsli na místo **3**, kde uvidíte odlétat Tommyho a Rebeccu. Naštěstí byli tak hodní, že vám tam nechali přístupovou kartu.

Teď se můžete vrátit do důstojnického salónku (zelená) skrz dveře, které jsou od vás severně, takže nebudete muset nic přeskakovat. Jděte na místo oranžová **4** a dále nahoru do ubikací důstojníků (fialová). Na místě **5**, uvnitř jedné skříňky, najdete kód (83273) pro bezpečnostní kancelář na místě **4**. Dostaňte se tam, uvnitř najdete přístupovou kartu do hangáru (Shuttle Bay) na místě **6**.

Vraťte se na místo **2** k výtahu (bílá), kterým vyjeďte na můstek. Pokračujte na východ, a pak na sever ke gravitačním výtahům a vyjeďte nahoru do konferenční místnosti (azurová). Na místě **7** najdete přístupovou kartu Ops Override, která je za neprůstřelným sklem, které se ale dá rozbít hasákem. Seberte ji.

Poznámka: Později, až vás Korenchkin pozve na můstek, bude z něj PSI Reaver, který bude kontrolovat Floatera. Až se tak stane, bude se Korenchkin nacházet přesně zde a bude útočit na vás dole na můstku.

Teď trochu cestování. Jelikož už máte Ops Override přístupovou kartu, budete se muset vrátit o pár pater zpět až do čtvrtého patra – Operations, cestu popisovat nebudu, snad si jí každý pamatuje. Tam se objevíte na místě **1**, projděte skrz Bulkhead 43 na místě **2** do druhé části patra. Odtamtud pokračujte na východ a na jih až do Fluid Ops (bílá) a vstupte do kasáren (zelená). Pokračujte na západ a na jih na místo **6**, Command Center (červená). Teď už můžete jít dovnitř a kliknout na počítač. Shodan vám oznámí, že chce, abyste se vrátili do jádra motoru v prvním patře. Jděte tedy zpátky skrze Bulkhead 42 na místě **1** a nastupte do výtahu na místě **1** v jádru Xerxese a sjeďte do prvního patra.

Legenda:

- U Upgradovací jednotky
- R Replikátor
- Z Dobíjecí stanice
- C Sklad chemikálií
- B Oživovací stanice
- O OS upgradovací jednotka
- ■ Bezpečnostní kamera
- ◆ Kompletní operační přístroj
- ◆ Neúplný operační přístroj
- ■ Střelecká věž

Objevíte se na místě **3** u chladících trubek (červená). Jděte severně až na místo **8** a vstupte do jádra motoru (béžová). Uvnitř jádra jděte na východ a v jihovýchodním rohu najdete malý výtah. Vyjeďte do ovládání jádra (fialová) a na místě **12** použijte kód 94834 k otevření dveří. Uvnitř klikněte na počítač, a pak se můžete vrátit zpátky do šestého patra.

Až se vrátíte do šestého patra, Shodan vám dá další úkol, a to zničit dvě rakety na tomto patře, abyste zabránili v útěku Annelidů. Potom co domluví, otevře chodbu na místě oranžová **1**.

Jděte chodbou do hangáru (fialová), zatočte na sever a pokračujte dlouhou chodbou ke gravitačním výtahům. Vyjeďte do Shuttle Control (červená) a pokračujte ovládací místností v západním konci. Tam klikněte na konzoli, čímž odstraníte štíty chránící raketu. Projděte dveřmi v západním konci a libovolnou zbraní raketu rozstřílejte. Nyní jděte do ovládací místnosti ve východním konci. Dostanete se tam těsně potom, co Midwife zničí ovládání štítů rakety, zabte ji. Shodan vám řekne, abyste se nabourali do replikátoru, který je mezi ovládacími místnostmi a tím získali Sympathetic Resonator. Na těle před zničeným ovládáním je hackovací software. Až získáte Resonator, vraťte se po žebříku dolů k raketám. Z inventáře přetáhněte Resonator na raketu a utíkejte rychle k žebříku, protože za chvíli vybouchne. Až se tak stane, buďte alespoň na konci žebříku.

Teď by bylo logické použít spojovací tunel (žlutá) k transportu na Rickenbacker. Cestou tam vás přepadne gang asi pěti mutantů jako odplata za zničení raket. Vlakem jeďte ke spojovacímu tunelu, kde ale zjistíte, že přístup ke gravitačním výtahům je zablokovaný. Má to na svědomí Korenchkin, který se s vámi bude chtít setkat na můstku a „popovídat si o vaší budoucnosti". Takže jeďte vlakem zpátky a dostaňte se až k Bulkhead 61 a jděte na můstek.

Až se objevíte na můstku (béžová), Floater kontrolovaný Korenchkinem na vás zaútočí. Proběhněte kolem něj do severní části a vyjeďte výtahem do konferenční místnosti (azurová). Na místě **8** (jak jsem popisoval předtím) je Korenchkin, tak ho usmažte. Floater pod vámi je pravděpodobně stále naživu, ale bez Korenchkina se nemůže regenerovat, tak ho také zabijte.

Teď už konečně jeďte vlakem ke spojovacímu tunelu a vyjeďte výtahem do Rickenbackeru. Také se rozlučte s mapami a replikátory. Před výtahem je kompletní operační přístroj, takže ho určitě využijte a vyléčete se. Budete to potřebovat.

Rickenbacker Deck A (Pod 1)

Úkoly:
- Zničit 16 červených / černých vajíček
- Najít přístupovou kartu do Engine Nacelle B
- Převrátit generátory gravitace, abyste se bezpečně dostali do Podu 2
- Sejít se s Diegem

První věc, které si všimnete, je, že mapy zmizely. Takže jestli jste tak ještě neudělali, zapněte si kompas (Alt-C).

Jděte na západ směrem k blikajícímu červenému světlu a Shodan vám dá první úkol – zničit 16 vajíček. Na konci krátké chodby najdete žebřík, po kterém vylezte. Při lezení minete tři střelecké věže za vašimi zády. Jestli polezete dostatečně rychle, tak se nestačí aktivovat. Až budete nahoře, otočte se na západ a uvidíte první vajíčko ve vzdáleném konci chodby. Zničte ho. Jděte na východ podél levé stěny velkého kontejneru a slezte po žebříku. Na této úrovni je další vajíčko, které zničte bez opuštění žebříku. Když se pořádně podíváte, uvidíte další vajíčko přilepené ke stropu, které je ale chráněné silovým polem, takže k němu nemůžete. Vraťte se zpátky po žebříku na západ, tam, kde jste viděli první vajíčko. Vylezte po žebříku a v jižním konci místnosti uvidíte vedle okna knoflík. Když ho zmáčknete, aktivuje se jeřáb, který zvedne kontejner pod vámi. Potom se pod vámi objeví pár bezpečnostních robotů, které zlikvidujte. Slezte dolů a projděte pod kontejnerem do vedlejší místnosti. Pokračujte na západ, do místnosti, kde jsou palivové články 1-10. Když vejdete, dostanete zprávu od Cpt. Diega, který se s vámi chce setkat. Koukněte se nahoru a uvidíte třetí vajíčko na stropě, sestřelte ho. Jděte doleva podél prvního

palivového článku a zahněte doprava. Nyní jděte mezi články. Jděte dopředu, než narazíte na trubky blokující cestu. Zahněte doprava a na konci pod trubkami je aktivační klíč k operačnímu přístroji. Seberte ho a vraťte se, odkud jste odbočili. Pokračujte na západ až ke stěně a zahněte doleva. Jděte rovně, než narazíte na další stěnu. Odbočte doprava, kde na vás bude čekat Cyborg Assassin s pavoukem. Zapamatujte si rampu vedoucí dolů po vaší pravé straně. Když dojdete k mrtvému cyborgovi, Shodan vám vysvětlí, co způsobilo to, co uvidíte ve vedlejší místnosti a dá vám další úkol – jít do Engine Nacelle B.

Pokračujte na západ do další místnosti. Otočte se doprava a uvidíte poklop otevřený do vesmíru. Směrem k němu je další vajíčko, zničte ho. Vstupte do Support Control Room A po vaší levici a poslechněte si tam audio záznam. Klikněte na ovládání mostu na podstavci na kraji trhliny a most se sklopí o polovinu, což je pořád málo k přeskočení. Na pravé straně trhliny je další most, který budete muset vysunout. Vraťte se zpátky východně, až budete zase mezi palivovými články a zahněte po rampě dolů doleva. Dole najdete páté vajíčko. Uvidíte také tunel, kterým se proplazte až na vrchol příkré rampy, kde je křižovatka. Jděte doleva na plošinu nad palivovými články, na jejímž konci je roztržené zábradlí. Jděte napravo do místnosti, odkud uvidíte dolů na vysunuté můstky. Aktivujte vypínač na zdi, který vysune zbylý most. Opusťte místnost a jděte k roztrženému zábradlí, odkud skočte dolů na jeden z článků. Jděte po něm až na konec a zahněte na západ. Potom přeskakujte přes další články, až uvidíte poslední a také trhlinu před vámi. Poslední skok vypadá nemožně, ale dá se zvládnout. Vaše postava se sama zachytí hrany a vytáhne nahoru. Jděte až k západní hraně a postavte se přímo nad vysunutý most pod vámi. Seskočte dolů a měli byste dopadnout na most. Jděte na jeho konec, otočte se doprava a skočte na další most. Po něm dojdete až do ovládací místnosti, kde najdete přístupovou kartu do Nacelle B.

Vraťte se stejnou cestou po mostech zpátky a jděte do druhé ovládací místnosti. Vylezte po žebříku do Podu 2. Nahoře na vás čekají Cyborg Assassin a šesté vajíčko. Jděte k východu a odtamtud pokračujte na křižovatku, kde zahněte doleva. Sledujte značky na zemi mířící do Nacelle B. Jděte doprava a na zemi uvidíte tělo přede dveřmi, kterými projděte. Na zemi by měla být další šipka. V místnosti je žebřík, po kterém slezte dolů. Cestou dolů se otočte doprava, kde je sedmé vajíčko. Dole je místnost s oživovací stanicí a replikátorem, kolem kterého projděte do další místnosti. Tam se otočte doleva a vejděte do chodby označené Nacelle B, kde uvidíte osmé vajíčko a na konci vpravo, vajíčko deváté. Vylezte po rampě a vstupte do dveří. Připravte se na prolézání trubek. Jděte dolů po rampě do chodby a zahněte doprava. Pokračujte na západ, než nalevo uvidíte východ. Prolezte jím a zahněte doprava. Jděte k žebříku a vylezte po něm. Nalevo je střelecká věž, vy seskočte napravo. Pokračujte podél trubky, ze které uniká pára, k dalšímu žebříku. Vylezte po něm a napravo je za stěnou páry další věž a za ní desáté vajíčko. Potom se vraťte dolů po žebříku a jděte na západ. Slezte po dalším žebříku a zamiřte na východ k díře ve zdi, která bude po vaší levici. Prolezte skrz ní a pokračujte na východ, než dojdete k strmé rampě, kterou jste do tunelů přišli.

Vylezte do poloviny rampy, otočte se doprava a přeskočte na východní hranu. Na západním konci je další věž, se kterou se budete muset vypořádat. Přeskočte mezeru a jděte dolů západním tunelem. Na jeho konci je světlo a panel s nápisem „Gravity On". Zmáčkněte knoflík v pravém horním rohu a nápis by se měl změnit na „Gravity Reversed" – obrácená gravitace.

Vraťte se k mezeře, přes kterou jste museli přeskočit a skočte do místnosti Nacelle B, kde jste použili přístupovou kartu, která to všechno začala. Jděte zpátky chodbami až do místnosti s replikátorem. Opusťte ji a vylezte nahoru po žebříku. Pokračujte na západ, zahněte doleva a vstupte do krátké chodby. Měli byste být na křižovatce s mrtvolou na zemi, kde by také měla být šipka „Nacelle B" mířící směrem, odkud jste právě přišli. Zahněte doleva, a než dojdete na konec chodby (kde je věž), zahněte do jiné chodby nalevo. Za rohem je jedenácté vajíčko, až ho zničíte, vraťte se na křižovatku s mrtvolou. Jděte dále na sever, až dorazíte ke vstupu do Nacelle A. Hned uvnitř se nachází sklad chemikálií. Zahněte doprava a jděte podél rampy zahýbající dolů doleva. Druhá odbočka doleva vás zavede do márnice, kde se nachází dvanácté vajíčko a bezpečnostní robot. Vraťte se a u zábradlí se podívejte dolů, uvidíte třinácté vajíčko. Vraťte se do skladu chemikálií a opusťte je. Zahněte doprava a sledujte šipky mířící do Podu 2. Dostanete se do slepé uličky s dveřmi napravo, které chrání dvě věže. Uvnitř zahněte doleva a potom doprava, kde jsou posuvné dveře. Uprostřed místnosti je prohlubeň, odkud můžete vidět všechny tři věže. Najdete tam také záznam od Crockera, ze kterého se dozvíte, že vyhodil do vzduchu všechny žebříky v torpédové

www.allstar.cz
pcshop, sexshop

allstar
computer systems

AllStar prodejna:
Šumavská 19, 120 00 Praha 2 - Vinohrady, otevřeno od 10 do 18
Tel: 02 - 2425 5505, 08, Fax: 2425 7357, Email: info@allstar.cz

Přestavíme Vaše PC z čehokoli

na Pentium 300MMX		3.599,-
na Pentium 366MMX		3.933,-
na Intel Pentium II Celeron 366MMX	vysoký výkon za málo peněz	5.327,-
na Intel Pentium II Celeron 400MMX		5.654,-
na Intel Pentium II Klamath 400MMX		8.999,-
na Intel Pentium III 450MMX		9.799,-
na Intel Pentium III 500MMX	a zvuková karta zdarma	12.699,-
na Intel Pentium III 550MMX		21.999,-

Získáte výkonný počítač osazený motherboardem, procesorem, chladičem, včetně intalace a nové záruky

CENOVÝ TIP

CD ROM 40x Toshiba	1599,-
FaxModem 56K Well externí	2899,-
FaxModem Microcom 56K ext.	3480,-
SoundBlaster 128 PCI	799,-
SoundBlaster Live 1024	1999,-
Scanner Mustek600DPI color	2049,-
Scanner Mustek1200DPI USB	2999,-
Repro Genius 36W stereo, akt.	329,-
Barevná tiskárna HP610C	3299,-
HD 13GB Seagate UltraATA66	4999,-
HD 13,5GB IBM ATA/66 7200ot.	5499,-

PalmPilot V kapesní organizér 2MB paměti,kožené pouzdro,kolébka pro nabíjení a komunikaci s PC tloušťka 11mm, je možnouložit 6000 adres, 1500 poznámek, 200 e-mail zpráv

11.999,-

Riva TNT2, 16MB 4xAGP 2.799,-

uvedené ceny jsou bez DPH

AllStar HIT 2000
SUPER VÝHODNÉ SPLÁTKY
Intel Pentium II Celeron 400MMX
32MB SDRAM 100MHz, FD 3,5"
HD 6,4GB ATA/66, VGA 8MB AGP
Sound 16, digitální monitor 15"
klávesnice, myš

9999,- akontace
12x 1250,- splátka
24999,- celkem s DPH

0% navýšení

ASUS nVidia 3800 TNT 2, 32MB Ultra
9999,- + 3D brýle

Super SoundCard X-Treme 256
zvuková karta srovnatelná s SB Live a navíc FM rádio
AKČNÍ CENA 1.399,-

CD R a CD RW media Philips, Kodak, TDK Samsung, Verbatim Megadata, Ricoh... za super ceny
od 33,90

Nejlepší vypalovačka
PLEXTOR
Plextor 4-2-20 SCSI 7.999,-
Plextor 8-2-20 SCSI 13.999,-

Voodoo3 3000
3699,- STB 2000
4399,- STB 3000

DVD ENCORE 6X DXR3
6,999,-

Logitech
CREATIVE

To nejlepší pro opravdové hráče

místnosti, aby zamezil přístupu do Podu 2.
Opusťte místnost kolem věží, dostanete se do další části s dvěmi místnostmi. V jižní je neúplný operační přístroj. Tuto část opusťte severními dveřmi a sledujte šipky do Podu 2 krátkou cestou nalevo vedoucí ke dveřím. Uvnitř zahněte doleva a postarejte se o čtrnácté vajíčko visící na stěně. Pokračujte dolů po strmé rampě, zahněte doleva a proplazte se pod převisem. Na konci místnosti je žebřík, po kterém vylezte nahoru. Těsně před jeho koncem je za vámi ocelová římsa. Přeskočte na ní, zahněte doleva a jděte směrem k nápisu „Caution". Proplazte se na konec a vylezte po dalším žebříku. Nahoře narazíte napravo na bezpečnostního robota, potom pokračujte chodbou. Projděte dalšími dveřmi a dostanete se do části vedoucí do torpédové místnosti. Na vaší levé straně, na severním konci je replikátor. Jděte doprostřed místnosti a v prohlubni uvidíte patnácté vajíčko. Vylezte po jednom z žebříků a prozkoumejte horní část. Potom se vraťte a pokračujte do východního konce místnosti. Dveřmi s blikajícím nápisem „Caution" se dostanete do torpédové místnosti, která je chráněna věžemi po obou stranách. Místnost je rozdělena do dvou částí se dvěmi torpédy v každé a s ovládací místností uprostřed. V jižní části místnosti v západním konci před torpédy je žebřík vedoucí nahoru do Podu 2, bohužel spodní část chybí. Jděte do ovládací místnosti. Najdete tam čtyři knoflíky ovládající zvedání torpéd. Knoflíky vpravo ovládají torpéda v severní části, vlevo část jižní. Očíslujeme knoflíky od 1 do 4, zleva doprava. Zmáčkněte: 4 dvakrát, 3 jednou, 1 dvakrát, 2 dvakrát.
Potom jděte do severní části místnosti před první torpédo (nejblíže k zničeným věžím) a vylezte na něj. Pak přeskočte na římsu na stěně, po které se dostanete na druhé torpédo. Odtud jděte na visutou část uprostřed místnosti, odkud se dostanete na poslední torpédo v jižní části. Pokračujte po torpédech, dokud nebudete moci skočit na žebřík. Vylezte po něm do další místnosti, kterou opusťte. Nyní se nacházíte v úzké chodbě s žebříkem na konci, po kterém vylezte. Nahoře na vás čeká střelecká věž, potom pokračujte na východ. Přeskočte přes kouřící díru směrem k bedně a zahněte do místnosti na sever. Z ní jděte do červeně osvětlené chodby, kterou pokračujte až do osvětlené části. Projděte dveřmi, nad kterými je velká červená jednička. Uvnitř místnosti zmáčkněte knoflík, čímž odpálíte torpédo, ze kterého unikala radiace do vedlejší chodby. Opusťte místnost a zahněte doleva. Projděte dalšími dveřmi a sledujte šipky do Podu 2. Projděte jedněmi dveřmi, kolem kamery, druhými dveřmi až do slepé uličky, ve které je žebřík, po kterém vylezte. Nahoře na vás čeká bezpečnostní robot a za rohem dvě věže. Projděte dveřmi a nalevo najdete upgradovací jednotky.
Pokračujte podle šipek až k výtahu. Nalevo od výtahu je ve výklenku poslední, šestnácté vajíčko. Výtahem vyjeďte do Deck B.

Deck B

Úkoly:
- Sejít se s Diegem

Jakmile vstoupíte do tohoto patra, všimnete si, že je vše vzhůru nohama. To proto, že jste převrátili gravitaci. Opusťte výtah a zahněte na západ. Pokračujte chodbou, až dorazíte k místnosti nalevo, která vypadá jako kaple. Vyjděte z kaple ven a dejte se na sever, brzy dojdete do místnosti s trubkami. Přejděte po trubkách a skočte na žebřík v severní části místnosti. Dostanete se do chodby, kterou pokračujte k dalšímu žebříku, po kterém vylezte. Jděte chodbou do další místnosti, kde je žebřík a mrtvola a pár průhledných pavouků. Slezte po žebříku z druhé strany, než jak jste k němu přišli. Na jeho konci ve vedlejší místnosti najdete Cpt. Diega, jestli se to tak dá ještě nazvat. Najdete tam audio záznam a přístupovou kartu do jeho ubikace. Jděte na jih do červeně osvětlené chodby za Diegem a pokračujte až k trubce, po které budete muset přejít přes dveře. Tam najdete výtah, kterým se dostanete do Deck C.

Deck C – Bridge

Úkoly:
- Najít, co si Diego schoval ve své ubikaci

Opusťte výtah a dostanete se do místnosti, kde je OS upgradovací jednotka a dveře vedoucí na sever do bezpečnostní kanceláře. Jděte na jih směrem k můstku, do místnosti, kde jsou všechny čtyři upgradovací jednotky. Pokračujte na jih podél šipek mířících k můstku (Bridge), skrz dvoje dveře. Napravo minete replikátor a dojdete ke dveřím Diegovy ubikace. Jděte dovnitř a seberte zbraň.
Vraťte se zpátky do bezpečnostní kanceláře a jděte podél šipek do únikové kapsle (Escape Pod). Slezte po žebříku a pokračujte chodbou do kapsle. Ve vzdáleném konci napravo je křeslo, do kterého se pohodlně usaďte a zmáčkněte knoflík, čímž kapsli odpálíte.

Body of the Many

Úkoly:
- Najít a zničit centrální nervový systém

Vítejte v Body of the Many. Jděte na severovýchod chodbou, která má kolem sebe bílý kruh. Pokračujte chodbou, až najdete záznam od Prefontaine na místě, které vypadá jako slepá ulička. Šedá stěna je membrána, kterou můžete rozstřílet. Za membránou zahněte doleva a za chvíli krátká chodba zahne doprava. Po vaší levé straně je chodba vedoucí dolů, vy ale pokračujte rovně, a pak u mrtvého těla zahněte doprava chodbou nahoru. Vede do místnosti s replikátorem, který je povalený, ale funguje. Také zde najdete nějaké chemikálie, ale hlavní sklad to není. Vraťte se doleva a zahněte chodbou vlevo dolů k nádrži. Později najdete záznam, který vám objasní, jak můžete otevřít dva obrovské svěrače tím, že zničíte dvě nervové uzliny. Jedna z nich je na zdi v místnosti s nádrží. Ve vodě je také mozek ovládající floatera. Zlikvidujte nejdříve mozek, potom floatera a nakonec nervovou uzlinu (hnědá věc, která se po zničení otevře jako vajíčko). Vraťte se na křižovatku, kde je mrtvé tělo.
Jděte severozápadně chodbou, která zatáčí doleva, až uvidíte další chodbu vedoucí doprava.
Pokračujte, dokud nenajdete tělo ležící před tunelem, který vede doleva nahoru. Jděte rovně kolem tunelu až k další chodbě vlevo, kde se nachází druhá uzlina. Bude to obtížné, protože budete muset plavat radioaktivní vodou, a jestli nemáte nějakou dobrou ochranu, pravděpodobně to nezvládnete. Plavte tedy ke dnu a za plovoucím stolem najdete východ. Proplujte jím a pokračujte chodbou, která se dvakrát rozdvojí. Pokaždé zahněte doleva a plavte tak dlouho, až budete moci vylézt z vody. Na konci se otočte a uzlina bude na stěně přímo nad vámi. Zničte ji a vraťte se do hlavní chodby, odkud jste odbočili.
Pokračujte severozápadně až na křižovatku plnou vody. Zahněte doleva a jděte k první odbočce vlevo. Tato chodba vede do místnosti se všemi čtyřmi upgradovacími jednotkami, nabíjecí stanicí a replikátorem. Odtamtud se vraťte zpět do hlavní chodby.
Zahněte na sever, pak chodbou na východ a pokračujte, dokud neuvidíte vchod do tunelu v úrovni vašich očí. Mělo by tam vést modré nervové vlákno. Jděte dovnitř a přímo před vámi by měl být otevřený svěrač, kterým projděte a pokračujte chodbou. Měli byste dojít do malé nádrže s úkrytem postaveným ze dveří na jedné straně. Ve vedlejší místnosti je obrovský zub jezdící nahoru a dolů (já si to nevymyslel). Projděte kolem něj do chodby na druhé straně. Pokračujte chodbou, až dojdete do místnosti s dvěmi sadami zubů. Když půjdete blíž, uvidíte nahoře nalevo zavřený svěrač. Tam musíte jít. Když zub před vámi zajede dolů, uvidíte nahoře malinkou místnost, ve které je další uzlina. Sledujte cyklus zubů, v jednu chvíli se zuby nikdy nespojí. Musíte si váš skok naplánovat tak, abyste po vyjetí nahoru měli čas skočit do místnosti a nenechali se přitom rozmačkat. Zpátky se dostanete stejným způsobem, ale tentokrát seskočte doprava do místnosti se svěračem. Projděte jím a pokračujte chodbou do místnosti se třemi východy, kde je také převrácený stůl. Chodby napravo a nalevo vedou do místností s užitečnými věcmi, nakonec ale jděte prostřední chodbou, která vede do místností s mrtvolou, bednou a záznamem. Projděte jí a pokračujte chodbou k membráně, kterou rozstřílejte.
Jakmile seskočíte dolů do vody, není návratu. Na druhé straně bazénu je rumbler a floater. Musíte vylézt z vody, dostat se kolem těchto nepřátel, a skrze sérii krátkých tunelů se dostat do hlavní místnosti, kde je centrální nervový systém. Na cestě tam vás bude otravovat spousta nepřátel. Uvnitř hlavní místnosti je kromě příšer šest prohlubní v podlaze, tři na každé straně, kde jsou mozky ovládající floatery. Kolem centrálního nervového systému obíhají tři hvězdy, které musíte zničit, abyste systém vůbec mohli poškodit. Jediná cesta zpátky je skrze díru v podlaze, která se objeví po zničení nervového systému.
S tímto soustem se budete muset vypořádat podle schopností a vlastností vaší postavy. Z pohledu mariňáka by to vypadalo následovně:
1. Vyplavte z vody a zabijte floatera a rumblera na břehu. Běžte tunelem směrem k nervovému systému a cestou zničte všechny nepřátele, které potkáte. Musíte být rychlí, protože floateři se zregenerují.
3. Uložte hru, vběhněte do místnosti a postarejte se o mozky v prohlubních. Nikdy nezastavujte, jinak vás něco dostane, a pak se vraťte do tunelu.
4. Vyléčete se, jak nejlépe to jde a zkontrolujte si munici. Vběhněte zpátky do místnosti a postřílejte zbývající floatery. Pak se vraťte do tunelu.
6. Vraťte se naposledy, rozstřílejte hvězdy a samotný nervový systém. Potom skočte do díry, která se objeví.

Finále

Jděte na jih a nahoru po rampě. Nahoře najdete všechny čtyři upgradovací jednotky. Nahoře na rampě zahněte doleva, potom doprava skrz dveře.
Z místnosti odejděte jedinou možnou cestou. Na konci chodby zahněte doprava, najdete tam neúplný operační přístroj. Odtamtud jděte chodbou na jih a na konci zahněte doleva směrem k další křižovatce. Pokračujte po rampě doprava nahoru.
Nejlepší způsob, jak najít Shodan, je sledovat červené, modré a zelené vznášející se objekty. Musíte najít krátkou plošinu, která visí ve vzduchu a na které je audio záznam. Na stranách této plošiny jsou krátké rampy vedoucí nahoru. Za záznamem začíná divné schodiště, po kterém budete muset seskákat schod po schodu dolů. Jestliže jeden schod vynecháte, tak končíte. Na dně chodby je tunel, do kterého můžete skočit. Na konci tunelu, než skočíte šachtou dolů, je poslední záznam. Přečtěte ho a skočte dolů, kde vás čeká finální souboj.
Jestli jste si schovávali Ice Picks, jak jsem radil, bude to poměrně jednoduché. Kolem Shodan jsou tři panely. Nepřestávejte se pohybovat a na každý panel použijte jeden Ice Pick, čímž odstraníte její štíty. Potom ji prachobyčejně rozstřílejte a koukněte se na závěrečný filmeček. Vypadá to, že konec není definitivní. —VAŠE REDAKCE

Podvodník

Podvodník je určen hlavně pro ty z vás, kteří si s nějakou tou hrou už **neví rady**. Budete zde nacházet spousty rad, cheatů a dalších pomůcek, díky kterým vám už žádná hra nebude připadat těžká.

Dungeon Keeper 2

Začneme několika radami, jak si život v podzemí zjednodušit.

- Stavte dveře. Dveře totiž zpomalují postup nepřátel a v kombinaci s pastí jim mohou i docela dobře zavařit.

- S velkou rozvahou umísťujte životně důležité místnosti. Nic nenaštve víc, než když se vám jednotky courají po dungeonu a vy o nich nemáte přehled.

- Vždy pamatujte na fakt, že se jednotky v cvičírně mohou zlepšovat jen do čtvrté úrovně. Oni tam totiž ty potvůrky rádi zajdou, i když je jim už k ničemu a brání tak ve cvičení jiné jednotce.

Jako přídavek ještě trocha cheatů: Kdykoliv ve hře stiskněte CTRL + ALT + C a pište: **show me the money** – *dostanete něco peněz,* **feel the power** – *všem jednotkám stoupne úroveň na deset,* **this is my church** – *od této chvíle můžete stavět všechny místnosti,* **fit the best** – *budete schopni stavět vše, místnosti i pasti,* **i believe its magic** – *aktivuje všechna kouzla,* **do not fear reaper** – *automatické vítězství daného levelu,* **now the rain has gone** – *odkryje celou mapu.* Můžete se také dostat do jakéhokoliv levelu a to tak, že jako parametr hry použijete „-level (název souboru s úrovní)". Například „dk2.exe –level level5". Názvy jednotlivých levelů se dají zjistit v adresáři DK2DIR\DATA\EDITOR\MAPS.

Na závěr tu pro vás mám tabulku, která by vám měla usnadnit obětování:

JEDNOTKA	CO MUSÍTE OBĚTOVAT
Imp	Dark Elf + Warlock + Bile Demon
Fire Fly	-
Goblin	2x Warlock
Salamander	2x Rogue
Dark Mistress	2x Salamander nebo Salamander + Dark Elf
Skeleton	-
Troll	2x Dark Elf
Rogue	2x Bile Demon
Dark Angel	-
Dark Elf	2x Skeleton
Warlock	2x Troll
Bile Demon	2x Wizard nebo Skeleton + Troll nebo 2x Vampire
Vampire	2x Black Knight
Black Knight	-
Horned Reaper	-

Total Annihilation: Kingdoms

Tahle strategie spoustu lidí zklamala. To ovšem neznamená, že byste ji neměli hrát a že by se vám nemuselo hodit pár rad nebo cheatů.

- Hrajete-li za Aromon, využívejte hodně pěchotu. Budovy stojí příliš.

- Aramon má vůbec nejlepší obranu ve hře. Správná kombinace zdí a střeleckých jednotek je pro ně velice důležitá.

- Budete-li ale útočit na pozice Aramonu, **využívejte ve velké míře vzdušné síly.** Proti útokům ze vzduchu je totiž Aramon téměř bezbranný.

- Ve hře za Taros se věnujte stavbě magických věží, je to jedna z nejsilnějších věcí ve hře. Magická věž, vhodně opevněná zdí, dokáže odrazit ledacos.

- Síla Tarosu je v oživování mrtvých. Do bitev posílejte i nějaké Dark Priesty nebo Dark Masony a uvidíte, co dokáží.

- Proti Tarosu hraje čas. Nechcete-li s nimi mít velké potíže, zaútočte, jak jen to bude možné. Tarosu vše dlouho trvá. Dáte-li jim však čas, uvidíte, jak jsou nepříjemní.

- Veruninská armáda je strašná na moři. Pokud za ni hrajete, rychle obsaďte okolní vody loďmi se střelbou a braňte se do té doby, než si sebou budete opravdu jisti.

- Proti Veruně bojujte jedině vzdušnými silami. Veruna má sice značnou obranu proti takovým útokům, ale jinak je v podstatě nejde zničit.

- To, že nemusíte stavět budovy, je obrovskou výhodou Zhonu. I jeden „vyvolávač" vám může nepříjemně zatopit.

- Zhon je nejsilnější ve vzduchu. Jeho letecké jednotky jsou to nejlepší, co vás ze vzduchu může napadnout. Pozor tedy na ně.

- V misích za Zhon vyvolávejte hodně harpií, jsou rychlé a protivníkovi dokáží zatopit jako nic.

- Na Zhon je nejlepší útočit smíšenými armádami střelců a někým, kdo je ochrání před útoky ze země.

Rady jsou sice pěkné, ale když to nejde, tak to prostě nejde. Právě pro tyhle chvilky **jsou tu cheaty:** *Pozor, tyto cheaty uspěšně fungují ve hře více hráčů, je sice docela dost možné, že fungují i ve hře jednoho hráče, ale neručím za to.* Ve hře stiskněte ENTER a posléze zadejte:

atm – *doplní manu na maximum,* **combustion** – *nepřátelé zemřou,* **doubleshot** – *zdvojnásobení účinku zbraní,* **ilose** – *prohraje za vás misi (velice důležité),* **infrared** – *zapne / vypne funkci Fog of War,* **iwin** – *vyhraje za vás misi,* **kill (číslo)** – *zabije hráče se zadaným číslem,* **lotablood** – *pro ty, kteří chtějí litry krve,* **shootall** – *ukáže pozice nepřátel,* **zipper** – *Rychlejší stavění.*

Kingpin: Life of Crime

Abyste spustili Kingpina v chetovacím módu, budete ho muset spustit s parametrem „–developer 1". To lze provést přes Start/Spustit a třeba C:\KINGPIN\kingpin.exe –developer 1. Nebo pomocí zástupce: Kliknete na ikonu, pravým tlačítkem aktivujete výběr a zvolíte položku Vlastnosti. Na listu Zástupce potom do řádky Cíl dopíšete –developer 1.

Pak už jen stačí ve hře vyvolat konsoli a cheatovat.

IMMORTAL – *stanete se nesmrtelným,* **NOCLIP** – *procházení skrz zdi a jiné objekty,* **GIVE ALL** – *získáte všechny předměty, které můžete ve hře sebrat,* **GIVE CASH (částka)** – *obdržíte určitý obnos peněz.*

System Shock 2

Hra System Shock 2 není rozhodně jednoduchá, a proto vám snad přijde vhod následující sada čítů:

Jednoduše podržte SHIFT + mezerník a posléze napište: **psi_full** – *doplní vám psychickou sílu na maximum,* **ubermensh** – *stane se z vás Superman,* **add_pool** – *přibyde vám několik pool bodů,* **toggle_compass** – *zapne kompas,* **quicksave** – *uloží hru,* **quickload** – *nahraje pozici uloženou pomocí quicksave,* **summon_obj (nějaká níže uvedená věc)** – *vytvoří vám zadaný předmět.*

Seznam věcí: ap clip, assault rifle, crystal shard, detox patch, electro shock, EMP rifle, french-epstein device, fusion cannon, gren launcher, hack soft v3, he clip, large worm beaker, laser pistol, maintence tool, medical kit, modify soft v3, pellet shot box, pistol, portable battery, psi amp, psi booster, reflect armor, repair soft v3, research soft v3, rifled slug box, shotgun, standart clip, stasis field generator, viral prolif, worm launcher, wrench.

Age of Empires 2: Age of Kings

Stiskněte ENTER a napište následující cheaty: **ROCK ON nebo QUARRY** – *přidá 1000 kamení,* **LUMBERJACK nebo WOODSTOCK** – *přidá 1000 dřeva,* **ROBIN HOOD nebo COINAGE** – *přidá 1000 zlata,* **CHEESE STEAK JIMMY_S nebo PEPPERONI** – *přidá 1000 jídla,* **MARKO** – *odkryje mapu,* **AEGIS nebo STEROIDS** – *hra se zrychlí,* **TORPEDO (číslo)** – *odstraní ze hry číslem určeného protivníka,* **TO SMITHEREENS** – *k vaší armádě se připojí sabotér,* **I R WINNER** – *vyhraje za vás misi.*

Drakan: Order of the Flame

Následující cheaty jsem odzkoušel na demoverzi hry a fungovaly, je tedy pravděpodobné, že budou fungovat i v plné verzi hry. Stiskněte klávesu pro mluvení (standardně „\") a následně pište:

iamgod nebo sanctuary – *zapne nesmrtelnost,* **smeghead** – *doplní životy na maximum,* **debug on** – *zapne debugovací mód,* **debug off** – *vypne debugovací mód,* **all weapon** – *ukáže názvy a kódy všech zbraní. Nutný zapnutý debugovací mód,* **give (kód)** – *dostanete zbraň podle zadaného kódu.*

Braveheart

Během hry v 3D módu stlačte klávesu DEL a napište: **sesquipidilian** – *zapne cheatovací mód,* **bannockburn** – *pobije všechny nepřátelské vojáky,* **the five hundred** – *usmrtí vaše vlastní řady,* **dresden** – *všechny budovy vzplanou plamenem,* **steve reeves** – *vaši vojáci budou silnější,* **bucks fizz** – *všechni protivníkovi vojáci se dají na ústup,* **bastille day** – *jsou-li na bojovém poli nějaké zdi, budou zbořeny,* **haemorrhage** – *všechna krev, která se ve hře vyskytuje, zmizí.*

Need for Speed: High Stikes

Kdo by nepotřeboval rychlost? Pro ty z vás, kterým se dostává jen v malých dávkách, tu mám pár cheatů, jak si její přísun zvýšit. Cheaty jsem rozdělil do skupin podle módů a stačí v daném módu cheat zadat. Cheaty úspěšně fungovaly na americké verzi. Majitelé verze evropské mohou mít problémy. **Vše by měl vyřešit soubor „nfshs.zip".**

ARCADE: **gofast** – *výkonnější motor,* **monkey** – *lepší automatická převodovka,* **moon** – *žádné překážky by vám neměly dělat problém.*

CAREER: **buy** – *nákupy za pět prstů,* **up1** – *první sada vylepšení,* **up2** – *druhá sada vylepšení,* **up3** – *třetí sada vylepšení,* **gates** – *přidá obnos na vaše konto.*

HOT PURSUIT: **dcop** – *první bonusové auto,* **ecop** – *druhé bonusové auto,* **fcop** – *třetí bonusové auto.*

PRO VŠECHNY MÓDY: **acar, bcar, ccar** – *zpřístupní bonusová auta,* **cars** – *zpřístupní všecha auta ve hře,* **tracks** – *zpřístupní všechny tratě ve hře.*

Hidden and Dangerous

Kdykoliv během hry podržte „SHIFT" a napište „IAMCHEATER". Následně při stálém držení klávesy SHIFT napište: **resurrect** – *oživí aktivního vojáka,* **funnyhead** – *vašim vojákům narostou velké hlavy,* **killthemall** – *zabije všechny nepřátele, ale i civilisty,* **showtheend** – *ukáže závěrečnou obrazovku hry,* **gamedone** – *ukončí právě hranou úroveň,* **missionfail** – *prohraje za vás misi,* **openalldoor** – *otevře v misi všechny dveře,* **goodhealth** – *doplní vojákům životy na maximum,* **allitems** – *aktivuje přístup ke všem zbraním,* **laracroft** – *transmutuje vaše vojáky do podoby Lary,* **enemyf** – *nastaví pohled kamer na nejbližšího nepřátelského vojáka,* **enemy** – *nastaví pohled kamer na dalšího nepřátelského vojáka,* **nohits** – *vaše muže nelze trefit.*

Descent 3: Freespace

Když vám během hry poteče do bot stačí napsat: **IveGotl** – *zbraně, štíty a energie přibudou až na maximum,* **BurgerGod** – *super režim. Jen pro nejlepší z nejlepších,* **TreeSquid** – *odhalí celou mapu,* **DeadOfNight** – *zabije všechny protivníky,* **Testicus** – *maskovací režim,* **MoreClang** – *Přeskočí na další úroveň,* **Dea** – *maskování,* **FrameLenght** – *zobrazí údaj o počtu obrázků za sekundu,* **ByeByeMonkey** – *přepne na pohled zezadu,* **Shananigans** – *trochu jiné textury než v originálu.*

Příště se kromě dalších rad a cheatů na nejnovější hry zaměříme na tuhou strategii Spellcross. —Michal Jašpr

William H. Gates III a jeho Microsoft

Gloriam qui spreverit, veram habetit napsal ve svých Dějinách Livius. Cituje slova římského vojevůdce Quinta Fabaia Maxima (280-203 před Kristem), který se proslavil v bojích s Hanibalem. Do češtiny volně přeloženo: Skutečnou slávu získá ten, kdo jí pohrdá. Jak se zdá, tento výrok lze říci taktéž o Billu Gatesovi, spoluzakladateli a výkonném řediteli největší softwarové společnosti na světě. Microsoft - proklínaný i obdivovaný. Spolu s IBM a hrstkou dalších je symbolem druhé poloviny 20. století - éry počítačů. Všichni čtenáři Excaliburu jej znají. Kdo je, co si myslí, jak to bylo se vznikem Microsoftu a v neposlední řadě: Platí o něm Liviův výrok? Na tyto a další otázky se pokusím nalézt odpověď na dalších řádcích.

Multimilionář Bill Gates se nenarodil v žádné chudinské čtvrti, a přesto je v Americe obdivován zejména proto, že začínal od nuly. Narozeniny slaví 28.října (na den našeho státního svátku) a na svět poprvé mžoural v Seattlu na západním pobřeží Spojených států v roce 1955. Pochází z bohaté rodiny. Jeho matka Mary je členkou rady University of Washington a ředitelkou banky First Interstate. A otec, taktéž Bill, vlivným právníkem, který, jak už to u otců bývá, chtěl mít ze svého syna právníka. Zapsal tedy Billa na nejexkluzivnější střední školu v Seattlu - do Lakeside.

Tato škola (na rozdíl od našich) se pyšnila zejména tím, že umožňovala studentům rozvíjet individuálně jejich schopnosti a k tomu jí sloužilo i velice slušné technické zázemí. V roce 1968 shromáždila prostředky, které jí umožnily získat přístup k počítači PDP pomocí dálnopisu. Zde se poprvé Bill setkal s počítači. Zanedlouho trávil všechen volný čas spolu se svými kamarády Paulem Allanem a Kentem Evansem. A jak šel čas a Billovi bylo celých 14, vznikala jeho první programátorská dílka jako například obdoba piškvorek Tic-Tac-Toe nebo hra Přistání na měsíci. Kdo propadl programování, určitě ví, jak takové začátky vypadají. Jenže Amerika je Amerika a Bill Gates si spolu s Paulem Allanem rozhodli, že se pokusí programy také prodávat. První skutečnou zakázkou se stalo hledání chyb pro společnost Computer Center Corporation, se kterou škola spolupracovala. Po nocích si Bill s partou spolužáků (říkali si The Lakeside Programmers Group) pohrávali s počítačem a zaznamenávali, kde se jaká chyba vyskytla.

Tatínkovi se moc synkova posedlost počítači nelíbila, a tak se s Billem dohodli, _e rok se počítačům nebude věnovat (chtěl bych tu dohodu vidět). I stalo se tak a mladý Gates se pilně učil. Když rok uplynul, vše se vrátilo bohudík / bohužel (nehodící se škrtněte) do starých kolejí. Dalším výraznějším mezníkem se ve Williamově kariéře stal rok 1971, kdy The Lakeside Programmers Group dostala první skutečnou příležitost. Místní společnost Information Sciences, Inc. je požádala, aby pro ni vyvinuli program na výpočet mezd. Bill se sice zpočátku nezúčastnil, protože pro všechny nebylo dost práce, ale jak praví legenda (což značí oficiální životopisné zdroje), Gatesovo angažmá nakonec pomohlo skomírající projekt včas hotový předat. Za svoji práci dostali zaplaceno hodinami přístupu k sálovému počítači. Aby to bylo možné, musela vzniknout legální společnost. S jejím založením jim pomáhal Billův otec a má se zato, že právě ranné zkušenosti s uzavíráním smluv byly jedním z hlavních faktorů, které pomohly budoucímu multimilionáři k úspěchu, jež čekal za dveřmi. Traf-O-Data byl již další, tentokráte ryze komerční produkt z dílny Gatese a Allana. Jednalo se o program, který pomáhal měřit a optimalizovat provoz na rušných ulicích velkoměsta. Gatesova ctižádost se začala pozvolna projevovat. S druhým kamarádem, Kentem Evensem, založil společnost The Logic Simulation Company. A škola jim vyšla vstříc tím, že je požádala, aby vytvořili program na tvorbu rozvrhů. Bohužel, Kent Evens se pouhý týden na to zabil při horolezecké výpravě. Otřesený Gates program dokončil spolu s Paulem Allanem a dodnes se údajně jeho nová vylepšená verze na střední škole používá.

A potom přišel Harvard. Bill Gates na něm pobyl pouhé dva roky, během nichž došel k závěru, že není nejlepší v matematice ani ve fyzice. Rozhodl se tedy nejprestižnější americkou univerzitu opustit a věnovat se podnikání. V prosinci 1974 objevil Paul Allen v časopise Popular Elektronics popis stavebnicového počítače ALTAIR 8800. Ten neměl klávesnici ani obrazovku, informace se do něj vkládaly přes magnetofon a dal se též programovat kombinacemi přepínačů na přední straně. Společnost, která ALTAIR 8800 vyráběla, se jmenovala Model Instrumentation and Telemetry Systems (MITS). Majitel MITS Ed Roberts potřeboval jednoduchý programovací jazyk a nejjednodušším byl BASIC. Gates a Allen ho po osmi týdnech usilovné práce dodali. Za zmínku stojí dodat, že vyvíjeli vůbec první programovací jazyk pro mikropočítač, který navíc neměli k dispozici a vycházeli pouze z jeho diagramu a manuálu. Na zakázce pro MITS vznikl Microsoft. Zpočátku se jmenoval Micro-soft a jeho název byl odvozen od slov Microcomputer software.

V roce 1975 Gates a Allen podepsali pod hlavičkou Microsoftu smlouvu s MITS na svůj BASIC. Cílem společnosti v té době bylo dodávat programovací jazyky pro ALTAIR i pro další osobní počítače, které měly postupně vzniknout. Díky tomu, že si Microsoft ponechal duševní vlastnictví BASICu, nezávisle na tom, kdo jej distribuoval či používal, byl položen základ pro budoucí úspěch. V roce 1977 chtěl Gates prodat BASIC i dalším výrobcům osobních počítačů, jako byly například známé Commodory. Soudní cestou se Microsoft domohl zrušení smlouvy s MITS a začal podnikat. Gates se spojil také s Kuzuhikem Nišim (vlastní společnost ASCII) a s jeho pomocí začal pronikat na japonský trh. Postupně, jak se společnost rozrůstala, stěhoval se Microsoft z jedné budovy do druhé, až nakonec vybudoval areál dvoupatrových budov v Seattelském parku, který od města odkoupil.

Microsoft se nejvíce proslavil a vydělal na poli operačních systémů. Začalo to tím, že IBM chtěla vyvinout osobní počítač, který by byl dostatečně malý, aby se vešel na stůl v kanceláři a začala pro něj hledat vhodný operační systém. Gates původně IBM doporučil svého přítele Garyho Kildalla, když se ale jednání nepovedla a když IBM po Microsoftu chtěla, aby rychle nějaký sehnali, rozhodl se, že jej vytvoří sami. Odkoupil tehdy již zčásti hotový Quick and Dirty Operation Systém od Tima Pettersona ze Seattle Computer Products (za pouhých 25.000 $ a později všechny práva na něj za 50.000 $) a po dodělání jej přejmenovali na MS DOS (zkratku snad netřeba překládat).

Dalším velice úspěšným krokem byl začátek vývoje aplikací jako Microsoft Money (v Americe velice oblíbený program na účetnictví, kvůli kterému se Gatesova firma dlouho soudila) nebo Word. Posledním výrazným mezníkem v dosavadní historii Microsoftu se stala původně grafická nadstavba nad MS DOS MS Windows. Ty se postupem času staly vlastním operačním systémem - od verze Windows 95.

V současnosti Microsoft podniká nejen na trhu operačních systémů, programovacích jazyků, textových, tabulkových a ekonomických aplikací, ale pokouší se proniknout i na lukrativní trh s herním softwarem (viz třeba úspěšný Age of Empires) či aplikacemi pro kapesní počítače všeho druhu (Windows CE...). Pouští se dokonce do vývoje periférií pro počítače (kdo by neznal jejich myš či zvukovou soustavu) a buduje z desítek družic satelitní síť s pokrytím na celém světě. Je jisté, že se jedná o úspěšnou firmu a Gatesovi nikdo nemůže upřít, že neumí podnikat a že nemá vizi, jak dál. Pravda však je, že ač má Billova firma výrazný vliv, lpí na ní mnohá podezření z pochybných obchodních praktik, které Microsoft při prosazování svých produktů používá. Kvalita mnoha programů je často zpochybňována nejednou celebritou v počítačovém světě. Jako příklad uveďme slavnou modrou obrazovku, která oznamuje, že vám ani sebelepší manuál nepomůže zachránit rozdělanou práci, občasnou a zcela nahodilou likvidací vložených obrázků do dokumentu vytvořeného v Microsoft Wordu 95 (kdo by hledal chybu v automatickém ukládání?) nebo záměnu lehké s nejtěžší obtížností v již zmíněném Age of Empires I.

William H. Gates III - interview

— první část —

Jméno Bill Gates je v počítačovém světě pojem stejně jako Microsoft. Mnozí jej znají jen jako úspěšného obchodníka se softwarem, jiní jako tvůrce DOSu či Windows. Jedni si pochvalují MS Office a druzí by jej viděli nejraději v hávu Husově kdesi na velmi horké hranici. Leckdo Gatese a Microsoft zatracuje. Co ale o něm víme z první ruky? Známe jeho způsob pohledu na svět, jeho vize budoucnosti? Dokážeme si udělat obrázek o hodnotovém měřítku jednoho z nejvlivnějších mužů světa? Co jej motivuje, o čem sní, co si myslí, jaký je? Spousta otázek a objektivní odpověď, kde že vězí? V rozhovoru! Ano - ve velmi velkém rozhovoru, který William H. Gates III poskytl magazínu Playboy. Možná se vám bude při jeho čtení zdát, že výkonný ředitel největší softwarové firmy poněkud zaspal dobu, ale to je jen zdání klamné, neboť od rozhovoru uplynulo již pět let a my tak máme jedinečnou možnost porovnat Gatesovi představy ohledně budoucího vývoje s realitou, která nás obestírá. Takže vzhůru do toho...

Začneme něčím jednoduchým. Jaká nás čeká budoucnost?
O.K. (směje se) Dnes se osobní počítače používají jako základní nástroj pro vytváření dokumentů mnoha typů - zpracování dokumentů, tabulkové kalkulátory, prezentace. Ale většinou je to tak, že když chcete dokument vyhledat, archivovat jej nebo někam poslat, pak nepoužíváte přímo jeho elektronickou podobu. Vytisknete jej napřed na papír. V nadcházející informatické éře bude přístup k dokumentům zprostředkován elektronicky - k dokumentům v širším slova smyslu, než jak jej chápeme nyní. Pro přenos dat bude sloužit síť, které dnes lidé říkají "informační dálnice". Té samé věci se říká též "digitální konvergence", což je termín, který razí John Sculley, anebo také "informace na dosah ruky" - pojem, který často používám já. Jsem si téměř jist, že právě tohle nastane. Mohu se ovšem mýlit v tom, jak rychle.

Jak rychle?
Optimisté mluví o třech letech, ostatní lidé o deseti. Pro mě je to věc víry. Ročně utratím téměř sto miliónů dolarů, abychom vytvořili ten druh softwaru, který umožní, aby tyhle věci fungovaly, aby se snadno používaly, aby zaručovaly soukromí. Myslím, že během tří nebo čtyř let v tom mohou jet milióny lidí.

Co dalšího, kromě hledání dokumentů, budeme moci dělat?
Řekněme, že se chcete dívat na video. Abyste si vybral, chcete napřed vědět, které filmy teď letí. Na základě porovnání s jinými filmy, které jste už viděl, chcete odhadnout, zda-li by vás tento film mohl zaujmout. Všechny tyto informace si budete moci v přehledné formě prohlédnout. Pak si vyberete a dostanete své video na přání. A nakonec můžete dokonce s jinými lidmi sdílet svůj názor na shlédnutý film. Uvažovat o informační dálnici jen jako o prostředku pro dálkové přehrávání filmů ovšem zlehčuje konečný dopad celé věci. Především se změní způsob, jakým získáváte informace a činíte svá rozhodnutí. Přemýšlejte o tom, jak hledáte lidi se společnými zájmy, jak si vybíráte doktora, jak se rozhodujete, kterou knihu si přečíst. Dnes je ještě těžké být v kontaktu se širokým spektrem lidí. Ale v nejbližších letech se tato komunita kolem každého z nás značně rozšíří - díky novému způsobu uložení informací a přístupu k nim. Získáte výkonné nástroje, rychle vznikne nová infrastruktura, důsledky budou značné.

„Část mých dovedností je zaměřena na technologii a obchod. Řekněme, že jsem technik."

Někteří lidé ovšem říkají, že se některé věci kolem nás nijak zvlášť nemění - že to, co říkáte, jsou jen vzdušné zámky.
Jsou to právě takové vzdušné zámky, jakými byly osobní počítače - šest nebo sedm let před tím, než dosáhly masového rozšíření.

Jak se bude Microsoft podílet na informační dálnici?
Současná interaktivní uživatelská rozhraní obsahují jen málo z toho, co bude typické pro budoucí systémy. Nenajdete v nich prostředky pro sdílení zpráv mezi lidmi a pro hledání údajů v databankách, encyklopediích a slovnících - právě ty šikovné věci, pro které budou lidé tyhle systémy chtít. Microsoft vynakládá značné prostředky, aby vytvořil software, který, jak věříme, bude lepší než to, co je k dispozici teď. Takový software poběží v krabičce spojené s televizorem u vás doma, a vy to budete ovládat. Kromě toho pracujeme na mnohem rozsáhlejších programech, které budou pracovat na druhém konci optického programu - na programech pro počítač, na nichž budou uloženy databáze filmů, kartotéky k nim a mnoho dalších věcí.

To bude velký počítač? Výpočetní středisko?
Následník velkého střediskového počítače. Jeho rychlost a kapacita paměti ovšem přesáhnou to, co se dnes používá pro rezervace letenek nebo pro databáze kreditních karet. Když se díváte na film, nepotřebujete příliš velkou část výkonu počítače. Data se prostě přečtou z disku a odešlou na příslušné místo. Ale když je třeba vytvořit třírozměrnou scénu obsahující dvacet lidí hrajících kolektivní hru, což už patří do virtuální reality, pak je nezbytné provést poměrně dost výpočtů. Anebo si představte, že prezident pronáší řeč. Všichni mají doma krabičku s dvěma knoflíky, aby mohli stisknout ano nebo ne, a když pak musíte dát všechny tyhle hlasovací lístky dohromady, aby se během jedné či dvou vteřin dala zobrazit souhrnná informace, pak je to docela složité. Ale jedno i druhé je plně v dnešních možnostech. Nejde o žádné fantazírování. Technologie prostě nebude brzdou výstavby informační dálnice.

Když budeme mít možnost reagovat přímo na prezidentova prohlášení, jak to změní náš způsob vlády?
Změní se idea zastupitelské demokracie. Dnes se tvrdí, že je lepší vyhnout se zastupitelské demokracii, aby všichni hlasovali o všem. Pravda ovšem je, že zastupitelská demokracie je prostě názor, jak vytvořit nadprůměrně kvalitní skupiny lidí.Ty pak mohou promýšlet problémy a činit rozhodnutí, jejichž kvalita není bezprostředně zřejmá, avšak z dlouhodobého hlediska je všeobecně prospěšná.

Souhlasíte s tím?
Ano, když jde o rozhodování, když jde o stanovení principů v ekonomice, vzdělávání nebo třeba v medicíně, pak společnosti nejlépe slouží volení zástupci. Inteligentní, pilní a schopní uvažovat v dlouhodobých výhledech.

Zdá se, že máte spoustu důvěry v naše současné volené představitele.
Možná to není zrovna ideál, ale pořád je to lepší než přímá demokracie. Ale v každém případě se už nebude možné schovávat za výmluvu, že je technicky neproveditelné shromáždit názory celého národa.

Na čem dalším Microsoft pracuje? Mluví se například o softwaru, který může řídit pračku.
(úsměv) Pračka je přehnaný příklad. Lidé si z nás občas utahují, že tady vidíme pro náš software opravdu široký trh. Na čem skutečně pracujeme, to je nová generace faxů, o nichž si myslíme, že budou lepší a snáze použitelné. Také tu je vývoj obrazovkového telefonu, který se neovládá matoucími tlačítky, ale grafickým uživatelským rozhraním. Pracujeme též na softwaru pro řízení počítačové tiskárny. Spolupracujeme na vývoji navigačních systémů pro

automobily. A pokud jde o vybavení domácností, chystáme něco do kapsy - zatím pod názvem "PC v peněžence".

Do kapsy?

Je to futuristický přístroj, který se nijak nepodobá dnešním PDA, tedy osobním digitálním asistentům. Místo toho, abyste si odemykal dům klíči, vaše PC v peněžence rozpozná, že můžete vstoupit do určitých dveří, a uvolní je elektronicky. Místo lístků do divadla prokážete digitálně pomocí svého PC v peněžence, že jste zaplatil. Při nástupu do letadla nebudete muset ukazovat postupně svoji letenku devětadvaceti lidem či kolika - prostě použijete PC v peněžence. Budeme mít digitální doklady. Digitální peníze. PC v peněžence bude obsahovat globální navigační systém, takže vám kdykoliv bude umět zobrazit na mapě, kde právě jste a kam můžete dál jít. To je naše vize malého přenosného osobního počítače, který bude dostupný, řekněme za pět let.

Používáte PDA?

Když jsem na cestách, vozím sebou standardní přenosný počítač s procesorem 486, protože na něm mám svou elektronickou poštu. Asi týden jsem zkoušel Newton, a jestli máte zájem, klidně vám přenechám svůj exemplář.

Co vám na něm vadí?

Jeho základem je rozpoznání ručně psaného textu. Jenže po zkušenostech s první zkušeností Newtona je leckdo skeptický, pokud jde vůbec o možnosti této technologie. Udělali tam (= společnost Apple Computer, pozn. překl.) některé pěkné technické fígle, ale bohužel, jako celek není ten přístroj užitečný, což asi zpomalí postup vpřed v celé této oblasti.

Setkal jste se s lidmi, jako šéf QVC Barry Diller, majitel Foxu Rupert Murdoch, agent Mike Ovitz, John Malone z TCI a Gerald Levin ze společnosti Time Warner, abyste dělali společné plány do budoucna. Kdo se obrátil na koho?

No, je to dobrá sešlost. Mně zavolal Ovitz. Rozumí dobře možnostem, která nabízejí nová média a domníval se, že by bylo užitečné podívat se, do jaké míry se naše vize kryjí. Chce mít jistotu, že při uzavírání smluv zajišťuje práva svých klientů tím nejlepším způsobem. Chce, abychom při výrobě multimediálních titulů přemýšleli o licenčních právech.

To je to, co můžete udělat vy pro Ovitze. A co on pro vás?

Ale, spoustu věcí. Může nám pomoci rozhlásit v Hollywoodu, že bychom chtěli spolupracovat na multimediálních pořadech. Mike je ten, kdo nám může pomáhat v hledání způsobů jak vysvětlovat lidem, že počítačové multimediální nástroje jsou zvukovým a filmovým studiem budoucnosti.

Už jste se sešel s nějakými filmovými hvězdami?

Ne. Vlastně jo. Byl jsem na té záležitosti v Golden Plate a tam bylo pár filmových hvězd: Barbara Streisandová, Dolly Partonová, Kevin - jak on se jmenuje?

Costner?

To je trapas, úplně mi to vypadlo. Chvíli jsem mluvil s Michaelem Richtonem, ten ale není filmová hvězda.

Poznali vás tam?

Myslím, že ne. Kdo mě spíš pozná, to jsou vědci. A často mě poznávají děti, protože děti hodně pracují s počítači.

Takže nevěděli, že potřásají rukou s druhým nejbohatším mužem v Americe?

Ne.

Když jsme u toho, kolik máte vlastně peněz?

No, nezapomeňte, že já nemám dolary. Vlastním akcie Microsoftu. Takže násobením můžete dojít k nějakému skutečně šílenému číslu, ale je to jenom násobení.

Vzbuzuje v lidech větší respekt váš mozek nebo vaše peníze?

Většina lidí si nic nedělá ani z jednoho. Tady ve firmě se prostě dohromady snažíme udělat všichni svou práci. Moji lidé mají důvěru v sebe a znají své vlastní schopnosti a já jsem po většinu svého času s nimi. No, a lidé, od kterých si kupuji hamburgery, ti také zvláštní respekt z jednoho nebo druhého nemají. (směje se) Všichni trpíme tím, že nás tahají po novinách. Působíme na vysoce konkurenčních trzích.

„Kdybych prostě jen toužil po vítězství, už bych se dávno přesunul do nějaké jiné oblasti."

Od té doby, co jste roku 1975 s Paulem Allanem založili Microsoft, pracuje společnost stále bezchybně a je vysoce zisková. Kdybyste měl hlavní myšlenku firmy shrnout do jediné věty, jak by zněla?

Dejme hlavy dohromady, přemýšlejme a udělejme lepší software než kdokoliv jiný.

Kdy nastal bod zlomu, kdy se zábava začala měnit v byznys?

Hodně brzy. Zaměstnal jsem čtyři kluky a jeden z nich brzy pár dní po sobě nepřišel. Řekl jsem si: "Do háje, nestihneme to v čas. Lidi se naštvou. A já musím mít peníze na výplaty." Skončila legrace, nastala vážná zodpovědnost. Tehdy jsem si zvykl denně počítat, kolik softwaru musíme toho dne prodat. Staral jsem se osobně o všechno, co se ve firmě dělo. V deset dopoledne jsem už věděl, zda jsme toho dne prodali plánované množství softwaru. Pokud ano, začal jsem se starat o týdenní plán.

Dokonalý byznysmen.

Musím připustit, že obchodní myšlenky mi skutečně často vrtají hlavou: myslím na to, zda nám odběratelé zaplatí, zda je tenhle produkt kvalitní, zda ho stihneme včas. Taková ta drobná sčítání a odčítání, která musíte dělat. Vzít tržby a vzít náklady a snažit se dostat co největší kladné číslo dvakrát podtržené.

Nemáte rád, když vám říkají byznysmen?

Nemám. Ze svého duševního života věnuji obchodnímu uvažování tak deset procent. Byznys není to, co mě naplno zaměstnává. Ale to bych si zase nemohl dát na vizitku.

A co by to bylo?

Vědec. Vypadal bych jak blázen. Ale když si čtu o velkých vědcích - řekněme o Crickovi a Watsonovi - a o tom, jak objevili DNA, naplňuje mě to velkým uspokojením. Příběhy o obchodních úspěších mě tolik nezajímají.

Jak je tedy možné, že nejste někde úplně jinde, oblečený v bílém plášti?

Část mých dovedností je zaměřena na technologii a obchod. Řekněme, že jsem technik.

Když byznysu patří deset procent, jak a mezi co se dělí dalších devadesát?

(výrazné gesto nesouhlasu)

Ale no tak...

To už zacházíte do příliš osobních a pomíjivých věcí. Připouštím, že to je zajímavá otázka, to ano. Ale aplikovat ji sám na sebe veřejným způsobem, to snad už...

Začal jste s tím vy.

Tak jo. O.K. Devadesát procent Všechno Ostatní.

(gesto nesouhlasu)

Microkids v roce 1978. Bill Gates je ve spodní řadě docela vlevo a Paul Allen je ve stejné řadě napravo.

„Podle své vlastní malé definice jsem asi trochu nad průměrem."

Centrum Microsoftu v Seattlu.

Tyhle záležitosti s procenty jsou hrozně ošemetné, protože vždycky zapomenete na něco důležitého. "Prokrista pána, určitě jsem zapomněl na rodinu." Vážně, pojďme na něco úplně jiného, tohle je příliš složité.

Těžko uvěřit, že jsem přišel na něco, co by pro vás bylo příliš složité.

Určitě se najde jiný způsob, jak objasnit, že byznys není pro mě ta hlavní věc. Podívejte se na to třeba takhle: dejme tomu, že k mému životu přidáte dva roky a pošlete mě v té době na obchodní fakultu. Myslím, že by to mou práci v Microsoftu nezdokonalilo. (vstává) Rozhlédněte se tady po těch policích a podívejte se, zda tu najdete nějaké knížky o byznysu - bohužel nic, že?

Jak definujete inteligenci?

(zakoulí očima) Pane jo, to je těžko uchopitelný pojem. Patří k tomu jistá vnímavost, schopnost přijmout nová fakta. Umět vstoupit do situace, nechat si něco vysvětlit a okamžitě se zeptat: "A co tohle?" Umět položit otázku, která jde na podstatu věci. Přijmout a zpracovat informace v reálném čase. Zapamatovat si fakta. Spojit je s oblastmi, které s tím na první pohled nemusí souviset. Mít v sobě jistou tvořivost, která vám umožní pracovat efektivně.

Hm. Jste inteligentní?

Podle své vlastní malé definice jsem asi trochu nad průměrem.

Proč někteří z vašich kritiků říkají, že vy sám - a tím i Microsoft - netvoříte nové věci, že pracujete spíš evolučně než revolučně. Tady máte jeden citát: "Bill je prostě jen programátor, kterému se podařilo nahromadit širokou nabídku aplikačních programů typu „to já mám na skladě taky" na základě jednoho mimořádně úspěšného produktu - operačního systému MS DOS - který mu před deseti lety IBM prakticky darovala. Všechno, co od té doby dokázal, je to, že se veze vozem a pevně se drží."

(úsměv) DOS tvoří asi 25 procent našich zisků. Ale koukněte, zisk z DOSu je jen částí našich konečných příjmů. Kdyby naše firma nebyla úspěšná, mohli byste říci: "Aha, DOS - z toho oni financují ty ostatní věci". Pravda je ovšem jiná. Vyděláváme na všem. A zrovna teď děláme tolik nových věcí, že to, co jste citoval, nebudou už říkat ani mí nejtvrdší kritici.

Snad, ale proč to říkali dřív? Měli jste vizi, štěstí, správné načasování a sveřepou touhu vyhrát, ale kromě toho jste postupovali vpřed díky chybám vašich konkurentů, ne? Licenční práva k MS-DOS vám IBM ponechala, protože tehdy tam věřili, že klíčovým prvkem počítačů tam zůstane hardware a ne software a operační systémy.

(vstává, začne přecházet po místnosti) No, tak si teda představte, že tady máme poradu vedení Microsoftu: "Já vážně nevím, co bychom měli dělat dál. Nezvoral někdo něco poslední dobou?" A pokračujme! "Támhle Digital Research se právě teď něco nepovedlo. Pojďme do toho." Která byla první mikropočítačová softwarová firma? Microsoft. Úplně první! Koho jsme asi tak imitovali, když jsme se vykašlali na školu a založili Microsoft? Když jsme napsali Altair BASIC? Když jsme hned na začátku technologie CD-ROM uspořádali konferenci, kde se poprvé hovořilo o multimediálním softwaru? Koho jsme imitovali, když jsme napsali Microsoft Word? Koho, když jsme udělali Excel? To je všechno úplná blbost.

Říká se, že nemyslíte na nic menšího, než na rozhodující postavení v celém počítačovém průmyslu.

Co to znamená vyhrát? Kdybych prostě jen toužil po vítězství, už bych se byl dávno přesunul do nějaké jiné oblasti. Kdybych měl nějakou utkvělou představu cílové pásky - nemyslíte, že jsem jí proběhl už před pár lety?

Chcete mít rozhodující postavení v počítačovém průmyslu?

Ne. Fungujeme dobře jen tehdy, když dobře funguje a prospívá celé odvětví. Většina druhů softwaru není vhodná pro naši firmu k vývoji a výrobě. A u těch, které dělat chceme, budeme mít vždy konkurenci. Mluvit o rozhodujícím postavení, to je povrchní pohled na věc.

O každé úspěšné firmě se říká, že chce dominovat. Podívejte se na společnost Disney. Je to báječná firma - a v zábavním průmyslu je spousta lidí, kteří spekulují o jejích záměrech. Lidé takovým společnostem podsouvají všechny možné nesmyslné motivy a plány.

Tím myslíte, že se společnosti Disney pro její tvrdý obchodní styl říká Mauschwitz?

Mají výborné produkty a jsou to dobří obchodníci. V našem odvětví se někteří lidé bojí Microsoftu - protože jsme dobří. Lidé mimo obor se na to dívají jinak. "Do pytle! Tenhle program je úplná blbina. Kašlu na něj, chci nakupovat u firmy, která je po ruce a která mě přesvědčí, že její produkty jsou fakt dobré spolehlivé." Víte, co je strašákem pro úspěšné firmy v našem oboru? Jakmile dosáhnete dostatečně dobré pověsti, stanete se něčím jako voleným politikem.

Vystaveným kritice ze všech stran?

Přesně. Odborný tisk na nás byl přísný ještě před tím, než jsme se stali největší softwarovou firmou. Podílíme se na stanovení některých klíčových standardů, takže lidem naháníme strach. Dívají se na nás a říkají si: „Sakra, ti vážně jedou." Připouštím, že to může být zastrašující.

Vy to připouštíte?

Lidé podceňují jednu věc: trh nikomu nedovolí dělat něco jiného než stále lepší a lepší produkty. To je kurs, ze kterého se prakticky nedá uhnout. Svět je mnohem víc konkurenční, než si většina lidí uvědomuje, a to zejména v oblasti špičkových technologií. Pokud firma pustí ze zřetele zdokonalování svých produktů, pokud se pokusí o něco jiného, co se dá chápat jako demonstrace síly, pak velmi rychle zmizí z povrchu zemského.

Ale nechcete přece říci, že vy jste svou sílu nikdy nedemonstrovali.

Dobře - snažili jsme se všechny přimět k tomu, aby psali software pro Windows. Kdybychom od toho lidi odrazovali, šeredně bychom na to doplatili.

A teď jsou Windows na trhu systémů, pro PC tak populární, že jste konkurenční produkty - jako OS/2 od IBM nebo New Wave od HP - nechali daleko za sebou. Je to vítězství pro Windows?

Pokud pojem vítězství definujete dostatečně úzce, tak ano. Systému Windows patří podstatná část trhu PC založených na MS-DOSu. Ale pokračujeme ve vývoji dalších verzí. A pokud neudržíme zároveň nízkou cenu a nebudeme Windows dále zlepšovat, pak budou časem vytlačeny, bez ohledu na jejich současný úspěch. Samozřejmě jsme však přesvědčeni, že v další verzi s číslem 4.0 a pracovním názvem Chicago - je dost zdokonalení na to, aby úspěchy Windows dalších pár let rostly. A pak budeme mít zase další verzi.

Je pravda, že Microsoft má unfair výhodu oproti konkurenci, spočívající v tom, že vaši lidé z vývoje systémů - ti, kteří pracují na programech jako MS-DOS a Windows si volně vyměňují data s vašimi aplikačními programátory, čímž překračují Čínskou zeď - etickou hranici, která by je měla rozdělovat? Tohle obvinění na vaši adresu se často objevuje.

„Dobře - snažili jsme se všechny přimět k tomu, aby psali software pro Windows."

„Já vážně nevím, co bychom měli dělat dál. Nezvoral někdo něco poslední dobou?"

(ostře) Termín "Čínská zeď" jsme nikdy nepoužívali. Firmy mají často víc než jeden produkt. Kodak vyrábí filmy a fotoaparáty, a obě části firmy mohou volně spolupracovat. IBM produkuje počítače, některá periferní zařízení a software. Ford nedělá jen auta, ale také náhradní díly. Když začnou u Forda uvažovat o novém modelu auta, neznamená to ještě, že téhož dne zavolají všem ostatním výrobcům náhradních dílů, aby jim řekli, ať začnou pracovat na součástkách. my jsme koneckonců otevření daleko víc než jakákoliv jiná firma s kombinovanou produkcí. Děláme řadu vstřícných kroků ke spolupráci s jinými firmami. Přirozeně, naše skupina vývoje aplikací je s Windows těsně spojena. Kdysi, když jsme s tímhle systémem začínali, naši aplikační programátoři se dali do práce, když jsem řekl: "Jdeme na Windows." Naši konkurenti váhali, přestože jsme u nich doslova žebrali, aby psali aplikace pro Windows. To nám vyneslo vedoucí pozici, kterou už léta stále posilujeme. Na úspěch Windows jsme vsadili existenci celé firmy a výhra nám patří právem. Bylo to prostě riziko, které se vyplatilo. Ze zpětného pohledu se zdají být výhody grafického uživatelského rozhraní tak nesporné, že pro ty, kdo si to tehdy neuvědomili, je nyní těžké zachovat chladnou hlavu. Ale nejvyšší výhra patří uživatelům. Osobní počítače si dnes mohou lidé koupit velice levně. Tohle je trh, který funguje přesně tak, jak trh fungovat má. A vůči výrobcům je nemilosrdný, což znamená, že musíme neustále tvrdě pracovat.

Zakladatel Lotusu Mitch Kapor jednou pravil, že Microsoft zvítězil a počítačový průmysl je teď "království mrtvých".

Já si Mitche ohromně vážím. Ve spoustě věcí se shodneme, ve spoustě neshodneme, ale po celou dobu jsme zůstali přáteli. Když řekl to, co jste citoval, zašel jsem za ním a zeptal se: "Hele, Mitchi a co to mělo být?"

A řekl to doopravdy?

Má o nás dobré mínění. Myslím, že ta poznámka byla vytržená z kontextu. Jeho odezvy na náš software jsou dlouhodobě kladné.

Je Microsoft už tak silný, že nikdy nebude muset přejít do útoku?

Nikdy. Ale až se přesuneme na informační dálnici, pak uvidíte, že většina firem, které v tom jedou taky, budou mnohem větší než my. Jednáme s německou telefonní společností, s firmou British Telecom, jednáme taky s NTT, což je podle tržní hodnoty největší firma světa. Budou nám konkurovat? Budou s námi spolupracovat? Na tomhle hřišti jsme najednou docela malí. tam někde může dojít k tomu, že ta či ona firma bude chtít vyzkoušet své síly proti nám a my chceme mít připraven způsob, jak tomu předejít.

Jak dlouho chcete ještě zůstat aktivní v rámci Microsoftu?

Přinejmenším ještě deset let chci zůstat ve své nynější pozici. Potom nastane okamžik, kdy by měl někdo mladší - pravděpodobně bude mladší - zaujmout vedoucí pozici. Já budu pracovat dál, ale nebudu už výkonným ředitelem.

Znervózňuje vás představa, že firma bude záviset na energii a tvořivosti někoho jiného?

Ne, prostě musím jen vybrat toho pravého.

Měl by to být někdo jako vy?

Není to nutné. Musíte být připraven přijímat podněty. Někdo jiný to může dělat jinak a přitom stejně dobře. Samozřejmě, musí to být člověk, který bude rozumět technologii a bude mít spoustu energie a bude schopen vymýšlet nové věci. Určité požadavky tady určitě jsou.

Jako třeba váš manažerský styl? Říká se, že občas jste velmi ostrý hoch. Že neváháte člověku říci, že jeho nápad je nejpitomější hovadina, kterou jste kdy slyšel. Říká se tomu řízení urážením - motivovat člověka až k slzám.

O zaměstnancích dohnaných až k slzám nic nevím. Zato vím, že když někdo říká něco chybného, ostatní by neměli tiše sedět a poslouchat. Měli by mluvit. Špičkové organizace jsou závislé na vysoké míře aktivní účasti svých pracovníků. To platí, ať usilujete o cokoliv. Nikdy jsem nekritizoval samotné lidi. Kritizuji nápady. Když si myslím, že něco je ztráta času, pak nečekám na nic dalšího a přímo to řeknu. Pracujeme v reálném čase. Takže během jedné porady mě můžete mockrát

„Chtěli jsme si zajistit, abychom takovou licenci mohli poskytnout pouze my sami.“

„Na úspěch Windows jsme vsadili existenci celé firmy a výhra nám patří právem.“

přistihnout, jak říkám: "To je nejhloupější nápad, který jsem kdy slyšel."

Co máte na mysli, když o něčem řeknete, že to je "mlha"?

Že to není nijak mimořádně osvícený nápad. (sarkasticky) Víte, jak se dělá úspěšná softwarová firma? Prostě vezmete mě a viceprezidenta Microsoftu Stava Ballmera - a my začneme řvát.

Postaví se někdy zaměstnanci proti vašemu názoru?

No jasně že jo.

Proč jste se s Paulem Allenem tehdy na začátku rozhodli dělat pouze software, když všichni ostatní dělali hardware?

Paul a já jsme věřili, že software se stane rozhodujícím faktorem celého oboru a že bude představovat významnou hodnotu. A taky jsme mu rozuměli ze všeho nejvíc.

Nechtěl Paul původně dělat přece jen hardware?

Hardware i software - a já byl přesvědčen, že bychom se měli orientovat jen na software. Jestliže se výkon mikroprocesoru zdvojnásobí každé dva roky, tak pak je nasnadě metoda, kterou výkon počítače dostáváte skoro zadarmo. Proč vyrábět něco, co je skoro zadarmo? Kde je úzké místo? Co je to, co omezuje použití té potencionálně nekonečné výkonnosti počítače? Software. Kromě toho jsem prostě softwaru rozuměl mnohem lépe, než hardwaru, takže jsem se držel toho, co jsem znal a co se časem ukázalo být velice důležité.

Váš velký okamžik přišel, když jste udělali šestnáctibitový operační systém MS-DOS.

Vždycky jsme věděli, že budeme dělat operační systémy, přestože jsme původně mysleli jen na nějaký druh uživatelského rozhraní. Když jsme pomáhali s návrhem původního hardwaru IBM PC, vyvstala otázka, zda se pustit do operačního systému.

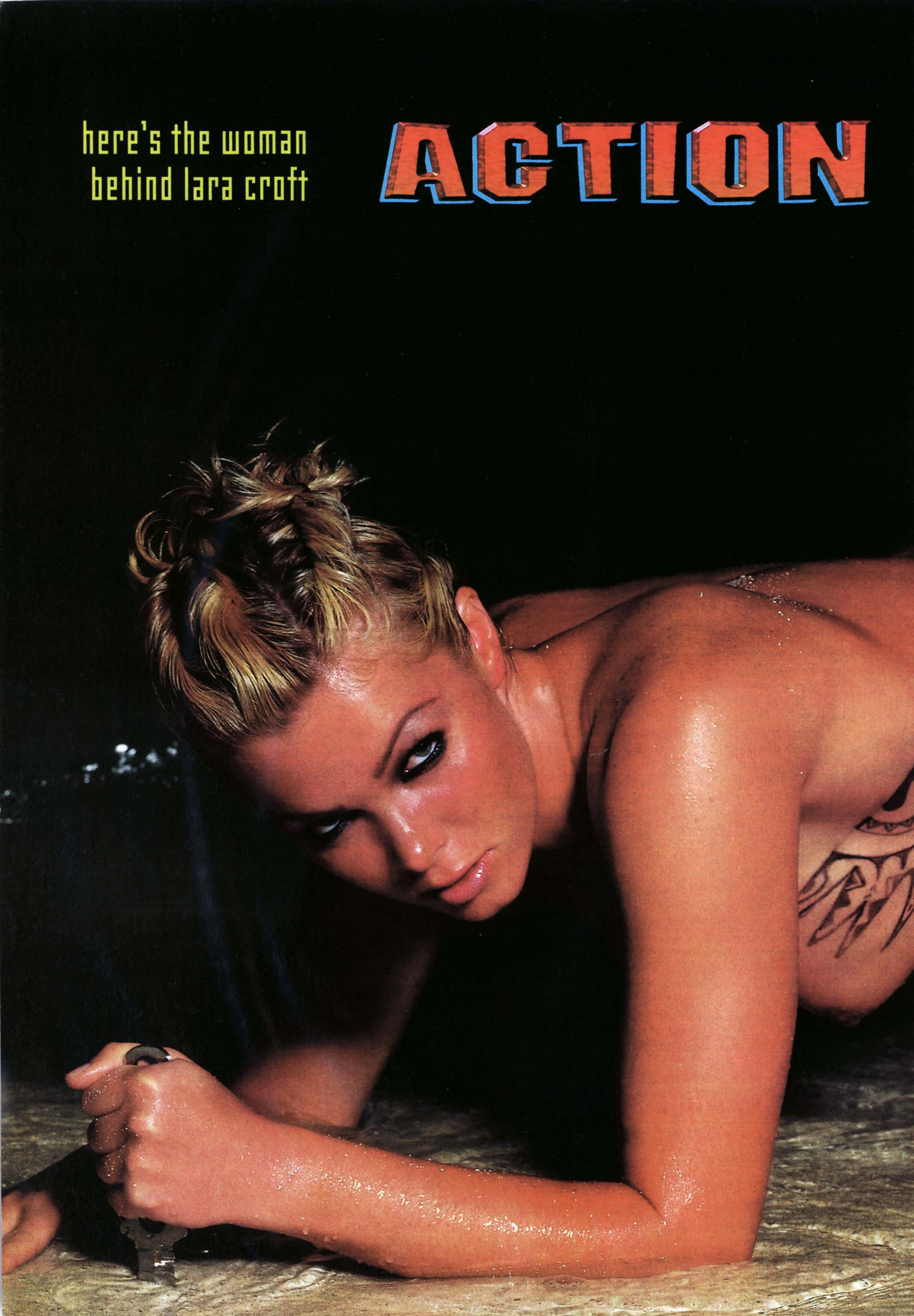
A dnes běží MS-DOS na více než 90% všech osobních počítačů, neboli přibližně na 100 milionech strojů. Bylo partnerství s IBM klíčem k vítězství?

Klíčovým bodem bylo to, že jsme IBM zamezili poskytovat licenci na MS-DOS jiným výrobcům počítačů a tedy vystupovat jako náš konkurent. Chtěli jsme si zajistit, abychom takovou licenci mohli poskytnout pouze my sami. Prodali jsme jim DOS lacino, neboť jsme doufali, že ho pomohou popularizovat. Pak jsme se do toho mohli dát naplno, protože jsme si předem zajistili, že celý zbytek byznysu je náš. Věděli jsme, že k dobrým produktům IBM většinou vznikají klony, takže jsme nepotřebovali zrovna Einsteina, abyste si uvědomili, že potom bychom mohli licencovat DOS i jiným výrobcům. Věděli jsem, že jestli vůbec někdy vyděláme na DOSu spousty peněz, pak ty peníze přijdou od výrobců kompatibilních počítačů, ne od IBM. IBM nám zaplatila za DOS pevnou částku. Vydělali jsme na tom nějaké peníze, to ano, ale nedostali jsme žádná procenta z prodeje. Zato s ostatními jsme jeli na procenta. To pro nás bylo výhodné - trh rostl a výrobci hardwaru prodávali jeden počítač za druhým.

[Dokončení rozhovoru najdete v příštím čísle]

here's the woman
behind lara croft

ACTION



FIGURE

Lidé si libují v aférách. Velké společnosti to ví a tak se snaží zaujmout znuděné spotřebitele reklamou ve formě palcových titulků všech možný médií a masmédií. Tak například skandál s kráskou Neell McAndrew, jež hledí na vás z okolí. Známý časopis pro pány z lepší společnosti, Playboy, otiskl její fotografie na svých stránkách, a aby bylo čtenářům jasné, že se jedná o modelku pózující pro společnost Core Design ve formě živé imitace virtuální Lary Croft, otiskl na titulní straně oficiální logo herního titulu. Kdo by ji neznal? Jenže Core Design ucítil známý pach dolarů a navíc mu dal soudu za pravdu: Playboy neměl dát logo hry Lary Croft na titulní stránku inkriminovaného čísla. A tak populární časopis nejen pro pány musel zakrýt logo na prvním straně a zaplatit nějakou tu pokutu. A co z toho plyne? Pro Core Design nějaké drobné a reklama ve formě titulků ve všech možných periodikách; pro Playboy komplikace vyvážené reklamou stejnou a pro krásku Neel McAndrew pouze ta reklama. A pak, že to mají krásné ženy těžké! Pohleďte sami...

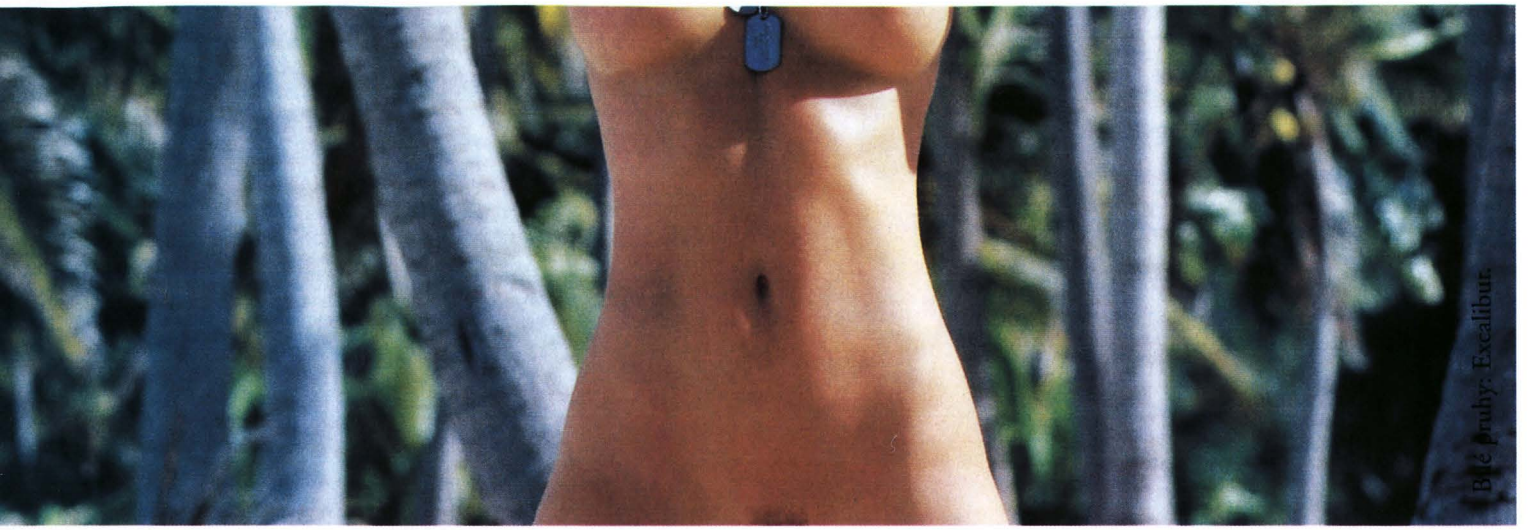
PHOTOGRAPHY BY
RICHARD McLAREN

STYLING BY CHRIS BAKER
HAIR BY LAURENT D. FOR PRIVÉ
MAKEUP BY KLEXIUS KOLBY
FOR VISAGES STYLE

PLAYBOY

Obrazový materiál na této dvoustraně byl použit s laskavým svolením české edice časopisu Playboy.

Tak já tedy nevím... Co sem strkají tu exhibicionistku, kdyby sem raději dali nějaké ufony nebo něco takového?



Bílé pruhy: Excalibur.

Mistic Joe striktně protestuje proti této odporné a nekalé cenzuře Excaliburu. A co vy?

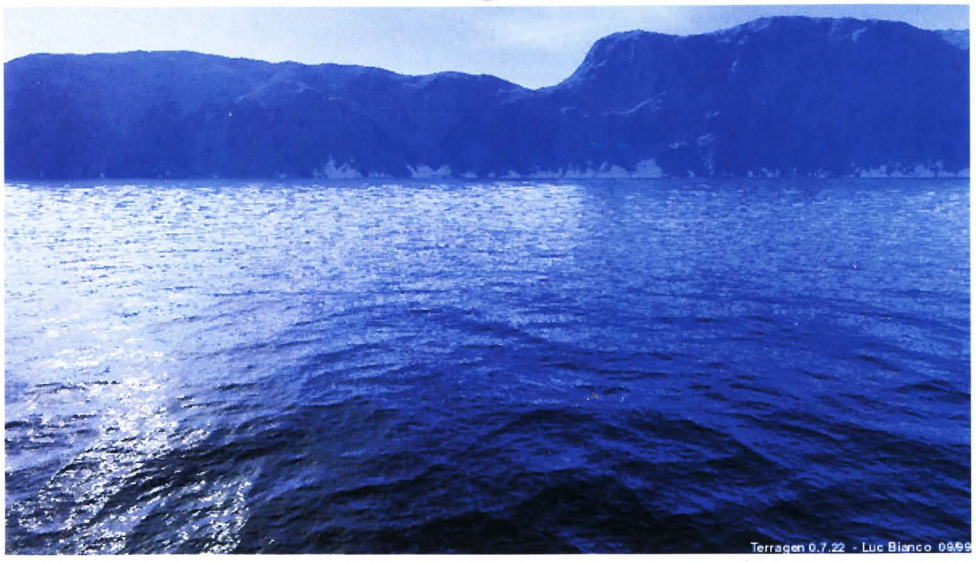
Obrazový materiál na této ustraně byl použit s laskavým svolením české edice časopisu Playboy.

PLAYBOY

Redakce Excaliburu pro Vás pro porovnání připravila srovnávací obrázek „skutečné“ Lary Croft.

Obrázek na pozad

Terragen - reálná krajina zdarma



Ještě mám v živé paměti den (přesněji někdy v roce 1991), kdy se mi pod ruku dostal skvělý program Scenery Animator. Ten byl ve své době vrcholem mezi programy, které byly schopny vytvářet renderované „realistické" krajiny. Běžel samozřejmě na nejlepším počítači všech dob, na Amize, a prakticky neměl konkurenci. Od té doby ovšem uběhlo mnoho let. Dnes se můžete setkat se spoustou programů, které profesionálové používají k vytváření působivých scenérií. Mezi nejznámější patří Bryce3D, který svými vlastnostmi zanechává své konkurenty daleko za sebou.

Bryce a jemu podobné programy si bohužel musíte zaplatit, na což našinec nemá ani peníze, ani chuť. Již před delší dobou se na tomto poli vyhoupla vlaštovka v podobě programu Terrain, který je nabízen jako freeware. Ve svých počátcích ovšem nedosahoval vysokých kvalit, a proto jsem si ho nevšímal. Jaké však bylo mé překvapení, když jsem před týdnem uzřel několik velice kvalitních obrázků (mimochodem jen těžko rozeznatelných od reality), pod nimiž byl podepsán právě tento program. A tak jsem ho podrobil křížovému testu. No a nyní vám přináším jeho výsledky.

Po jednoduché a malé (zabere na disku necelých 5MB) instalaci se před vašimi zraky objeví samotný program. Hned na první pohled zjistíte, že nemá tolik funkcí, jako programy profesionální, a na ten druhý vám dojde, že to vůbec nevadí. Program je v podstatě tvořen pěti editory. Ne náhodou jsem na začátku mluvil o Scenery Animatoru. Autor si ho určitě vzal jako předlohu, protože je podobná jak editace, tak vykreslování. Import zvládne Terragen z formátu RAW (16-ti i 8-mi bitového, Intel/Motorola) a ze svého TER. Export probíhá do RAW, VistaPro formátu a Lightwave 3D objektu. Výsledné obrázky pak ukládá do standardního BMP formátu.

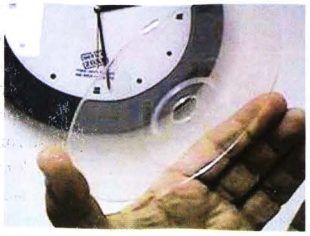
Texturování povrchu je vyřešeno poněkud nevhodným způsobem. Máte několik variant dodávaných s programem, a ty můžete trochu pozměnit. Nic víc, nic míň. Animace jsou také kamenem úrazu. Ty totiž neumí! Můžete si pouze udělat sekvenci obrázků, které pak nějakým programem pospojujete dohromady. Faktem také zůstává skutečnost, že ačkoliv v galerii na serveru Planetsidu se nachází spousty velmi kvalitních obrázků takřka nerozeznatelných od reality, nic takového se mi i po podrobném prozkoumání programu nepodařilo vytvořit. Pravděpodobně je galerie na domovském serveru pouze reklamním lákadlem. Další, co mě dost nemile překvapilo je fakt, že ačkoliv Terragen využívá k renderování několik let starou technologii, vykreslování terénu trvá na PII 400 MHz asi stejně dlouho, jako ve Scenery Animatoru na MC68040/25 MHz!!!

Autoři slibují do budoucna spoustu vylepšení, ovšem nikde neslibují zvýšení kvality obrazu, ani schopnost vytvářet animace, ani vkládat do povrchu objekty, ani... Ovšem na freeware toho program umí docela dost a určitě stojí za povšimnutí.

Konec trapného omylu jménem DVD?

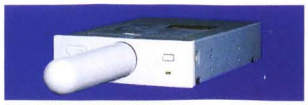
Americká firma C3D představila své nové CD s kapacitou neuvěřitelných 140 GB dat! Představovačka ovšem neprobíhala v duchu dob nedávno minulých, kdy pár firem začalo mávat CDčkem a křičet, že se na něj vejde 17GB (DVD) u čehož zůstalo ještě půl roku poté a i dnes jsme rádi, když se nám na tento „omyl" vejde necelých 5GB na jednu stranu. Firma C3D představila totiž plně funkční read-only médium včetně roztomilé čtečky.

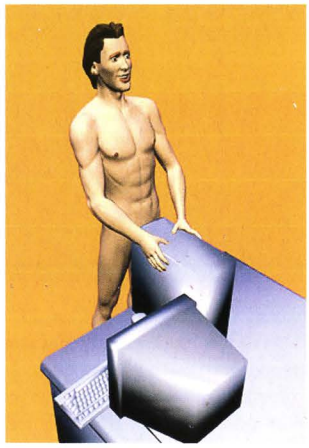
Patentovaná technologie využívá vlastnosti inkoherentního světla, což v praxi znamená, že světelné vlnění je vysíláno v několika rovinách na čtecí plochu, kde se nachází několik vrstev, z nichž každá je pro jednu vlnovou délku odrazová a pro ostatní průchozí. Odražené světlo je poté v čtecím mechanismu fitrováno pomocí polarizace a následně vyhodnoceno. Tak lze získat informace až z deseti vrstev najednou!



Asi se teď ptáte, k čemuže nám bude taková kapacita... Podívejte se na to rozumně! Dnes je kapacita DVD naprosto nevyhovující a nedostatečná nehledě na cenu DVD médií. Každý proto raději zůstane u levných (i když kapacitou též nedostačujících) CDček, u kterých má přeci jenom jistotu určité přenositelnosti (dnes snad již PC bez CD nenajdete, ale kolik lidí znáte, kteří mají DVD?). Dále pak... Před dvěma lety by nikoho ani ve snu nenapadlo, že minimální instalace Windows zabere 500MB, což tehdy byla kapacita velice dostačujícího disku. A kdo ví, co si na nás autoři her připraví za kolosální projekty na příští rok? Nehledě na fakt, že se vám na jedno FMD (Flourescent Multi-layer Disk) vejde přibližně 200 CDček a to už je panečku her, zvuku a videa! A to všechno na jednom malém kotoučku! Podle mého názoru čeká FMD báječná budoucnost, kterou už snad nemůže nikdo překazit. A ještě větší radost mám z faktu, že mi vyjde má prognóza, kterou jsem častoval před několika lety onen podivný paskvil jménem DVD-ROM. Vivat FMD!

Fuck u, fuck me!





Vynalézavost lidí je podivuhodná. Nedávno jsme si ještě u futuristických filmů říkali, jak si ti scénáristé proboha jen můžou představovat, že spolu lidé budou provozovat sex pomocí strojů... A už je to tady. Nová verze virtuálního sexu je na světě a všichni chudáčci a ubožáčci se můžou radovat. Stáčí abyste měli Windows, Linux nebo Apple systém a můžete se ponořit do sexuálních orgií.

Základní kit je dodáván s vámi vybranou jednotkou, kterou vsunete do 5,25" šachty ve vašem počítači. Jejich obrázky vidíte někde kolem a myslím, že vám dojde, která je učena pro chlapce a která pro dívky. Tyto jednotky jsou standartními zařízeními Plug'n'Play a proto je jednoduše do Windows přihlásíte jako nový kus hardwaru. Software FuFm pak slouží k propojení těchto jednotek pomocí TCP/IP sítě. Výrobce doporučuje z hygienických důvodů používat kondom na obou stranách, zvláště pak v internetových kavárnách nebo na školách, kde se vystřídá více uživatelů.

Asi se ptáte, jak to všechno funguje. Po připojení na nějakou síť (prý to jde i po přímém propojení modem-modem) a nalezení vhodné konference můžete začít komunikovat s ostatními vlastníky tohoto přístroje. A pokud seženete sdílnou duši (spíš sdílný kus masa), pak podle instruktážních obrázků, které tu snad také někde vidíte, může začít samotný „pohlavní akt". Jednotka snímá vaše pohyby, které se v reálném čase (v rámci možností) přenáší k druhé jednotce a ta je interpretuje na druhé straně. Je otázkou jak spolehlivě - poloha „na kočička", či jiné, kdy tempo udává žena, bude možno zařízení využívat.

Tento „báječný" přístroj je už v prodeji a můžete si ho objednat na stránce www.fufme.com za necelých $500. Ale to je pouze zaváděcí cena. Pokud bude poptávka vysoká, cena půjde dolů a objeví se i modely pro naše homosexuální spoluobčany. Tak co? Zamlouvá se vám GDrive (Genital Drive)? Mně osobně ani náhodou. A taky proč...

INZERCE

Excalibur za 100 Kč

Vydavatelství časopisu Excalibur přišlo s lákavou předvánoční nabídkou: Excalibur s CD za zvýhodněnou cenu 100 Kč. Tato cena platí pro všechny čtenáře, kteří si předplatí Excalibur na 6 nebo 12 čísel. Předplatitel pak bude dostávat nové Excalibury poštou až domů a bude tak mít jistotu, že mu je u stánku nevyprodají. U ročního předplatného ušetří předplatitel 600 Kč, které by jinak musel zbytečně vynaložit na nákup Excaliburu v prodejně. **Předplatné je možno si zajistit zaplacením 1200 nebo 600 Kč složenkou typu C na adresu: PCP, Excalibur, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.**

Pokud čtenář zaplatí předplatné do 14 dnů, dostane se do slosování o vynikající Zak's Wordgames (angličtina pro děti od 6 let, 2000 slovíček - edice LANG Master) od firmy CD-ROM Centrum.

Vznášet se jako pták...

...pamatujete si ještě na ony kreslené seriály, kde se bandité prohánějí vzduchem na svých jetpackách? Tak věřte, že teď už to mohou provádět i v realitě! NASA (Americký úřad pro letectví) společně s inženýrem Michaelem Moshierem z Křemíkového údolí začali společně pracovat na novém prototypu vznášedla, které by mělo být schopno létat až v tří kilometrové výšce rychlostí 112km/hod (takže pokud máte chatu v Krkonoších, tak jste doma co by dup a ještě se vyhnete nevolnostem způsobeným neustálým zdoláváním kopců) se spotřebou 14 litrů na sto kilometrů (časem uvidíme, jestli je to měřeno vzdušnou čarou). Pravda... Spotřeba je trochu vyšší, ale srovnejte to s helikoptérou a budete ještě šťastní, že vaše osobní vznášedlo s podivným názvem SoloTrek Exo-Skeletor Flying Vehocle z toho vyšlo tak lacino. Moshier na tomto projektu pracoval téměř tři roky a utratil za něj více než milión dolarů (kdyby mi je radši dal...). Zajímavé je ovšem to, že se na něm podílí NASA. Všichni dobře víme, že tento pochybný podnik pracuje jen zřídka kdy s „cizinci". Na vysvětlenou podal šéf odboru NASA pro aeromechaniku strohou větu, která měla nejspíš říct něco ve smyslu: „Vznášedla nás dlouhodobě zajímají a když už někdo přišel s pořádným návrhem, tak proč to nezkusit.". NASA tedy poskytuje potřebnou techniku, dělníky a testovací prostory, zatímco firma Millenium Jet, jejímž vlastníkem je Moshier, vznášedlo navrhne a případně uvede na trh. Už během tohoto roku by se měly uskutečnit první zkoušky toho stroje. Ten by se ovšem prozatím měl vznášet pouze pár stop nad zemí a bude se muset ve vzduchu udržet alespoň devadesát minut (doufejme, že to neztroskotá na faktu, že se pilotovi začne chtít při letu na malou). Pilot bude při letu stát na dvou stupačkách, opírat se o polohovatelné křeslo a držet dva „kniply" ovládající náklon a rychlost stroje. Takže se pohodlně usaďte do křesla, nastartujte motory, přestaňte se radostně tlemit a doufejte, že si vás tam nahoře nebude chtít někdo ulovit k večeři!

Souvislost: Pokud si vzpomeňte, tak v Jamesu Bondovi 007 (Thunderball) z roku '65 představil sám neohrožený hrdina raketový pás. Tento pás skutečně existoval a fungoval! Firma American Rocket Belt Corporation jej prodávala za neskutečně vysokou cenu americkým zbohatlíkům. Ovšem neúspěch nepoznamenala ani tak cena jako fakt, že rakety plněné peroxidem vodíku měly sakra malý dolet a majitele udržely ve vzduchu přibližně třicet vteřin. Tu cestu dolu ovšem už nikdo nepopisuje...

QSurround

Neustále jsme svědky zvyšování výkonu procesorů, grafických karet, tiskáren, modemů a bůh ví čeho ještě. Na co se ale zapomíná, to jsou zvukové karty. A to i přesto, že právě zde mají firmy co dohánět. Dnes už nikoho nepřivede k extázi zvuk, který vydá SB Live!, nebo jemu podobné karty. To si patrně QSound Labs a The Electronic Device Group of Mitsubishi Electronics America (krátký název...) uvědomili také, a tak začali pracovat na prvním integrovaném čipu s technologií QMDV (QSound Labs Matrix Decoder/Vizualizer). Tento čip s možností ovládání tónů nese označení Mitsubishi M61500FP Sound Processor. Pro spotřebitele tato integrace znamená rozšíření možností a se systémem s kvalitou surround sound může dosáhnout obdobné kvality jako u domácího kina a to za použití pouze dvou reproduktorů (jak jen tohle funguje?). Pokud se tedy v nejbližší době dosta-

nou na trh zvukové karty s tímto čipem a také softwarová (především herní) podpora bude více než uspokojivá, máme se opravdu na co těšit!

NVIDIA šlape na paty Sony!

Společnost NVIDIA, která je známa především svými věhlasnými čipy s názvem Riva TNT2, chce ještě v tomto roce vydat další chipset s pracovním názvem NV10. O co se vlastně jedná? NVIDIA se zřejmě dostala do ruky starička Amiga a všimla si jejich zákaznických obvodů, resp. jejího GPU (Graphics processing unit). Amigisté pravděpodobně vědí o čem mluvím, ostatním vysvětlím. Tento procesor odlehčí hlavnímu procesoru od jakýchkoliv výpočtů grafiky včetně výpočtů 3D geometrie. Jistě tušíte, co v této chvíli nastane - hlavní procesor bude mít dostatek času vypořádat se s ostatními funkcemi programu. Celý tento procesor bude založen na technologii 0,18 micronů a má mít dvakrát více tranzistorů než Pentium III.

Výkon 3D čipů se nejčastěji měří v tzv. triangle rate (počet vypočtených trojúhelníků za sekundu) a fill rate (zde se tyto trojúhelníky pokrývají texturami). Obvykle se 3D čipy zaměřují na fill rate, čímž umožňují jak více filtrových i renderovacích efektů tak i vyšší rozlišení. Ovšem design NV10 bude taktéž zvyšovat i triangle rate. Podle neoficiálních informací bude triangle rate dosahovat hodnoty až 40 milionů. Jen tak pro zajímavost procesor Pentium III 500 MHz dosahuje něco kolem pěti milionů trojúhelníků za sekundu a nově připravovaný Playstation 2 pouhých dvacet milionů (odtud onen nadpis). To se samozřejmě firmě Sony ani trochu nelíbí, protože se svým novým PSX2 chtěli opět zase na chvíli pokořit PC a zopakovat si stejný boom, jaký prožili před několika lety se svým prvním kouskem „hrací stanice". Ve fill rate se předpokládá až dvojnásobný výkon oproti dnešním konkurenčním 3D čipům (tedy něco kolem 1660 milionů pixelů za sekundu). Jistě se zeptáte, co s takovým výkonem. A máte pravdu. V dnešní době, kdy má doma většina pařanů maximálně sedmnáctipalcový monitor není nutné mít hru „nahozenou" v ďábelském 1880 x 1440 x 32bit se zapnutými všemi renderovacími funkcemi a celoobrazovkovým anti-alisem. Ovšem pokud použijete nižší rozlišení, zase budete mít všechno pěkně zaoblené (už žádné hranaté postavičky) a i Lařiny vnady budou určitě plastičtější a ještě více se budou pohupovat před uslintanými pařánky.

Je zaručena podpora sběrnice AGP 4x, která zdvojí datový přenos až na rychlost 1,1 GB/s, 350 MHz RAMDAC jež zaručí vyšší obnovovací frekvence ve vyšších rozlišeních (je otázkou zda-li to zvládne váš monitor). V plánu jsou karty od těch nejlevnějších s 32 MB SGRAM nebo SDRAM až po ty nejdražší, které budou mít neuvěřitelných 256 MB SGRAM nebo SDRAM (taky máte pocit, že se řítíme do zkázy rychleji a rychleji?). NV10 může pracovat s texturami o velikosti maximálně 5012 x 5012 pixelů (co s tím? reálná virtuální realita???) a počet snímků za sekundu se pravděpodobně u této karty bude udávat v počtu snímků za milisekundu...

Že už střádáte penízky do kasičky? Tak na chvíli přestaňte! Všechno to má totiž jednu velkou, ale obrovitánskou neřku-li přímo gigantickou vadu - tento čip poběží pouze s nainstalovanými DirectX7, které „by měli" podporovat všechny renderovací funkce této karty. Bohužel výrobci her počítají s předělávkami svých starých kousků až na chvíli, kdy „Mrkvosoft" vydá finální verzi tohoto rozhraní. Takže si ještě nějakou dobu počkáte, než se budete moci prohánět v novém Tomb Raiderovi, Quakovi trojice nebo jiných hrách.

Nyní již jen stačí čekat, jak odpoví 3Dfx se svým Voodoo 4, které by se mělo objevit také co nevidět. Ale snad co mě děsí nejvíc je cena nových karet s procesorem NV10. Údaje se totiž velice rozcházejí a tak jsem je zprůměroval. Výsledná částka 11 000 Kč mi přijde sice odpovídající k výkonu, ale již ne tolik k mé peněžence...

Casio GPSwatch

Že vám doposud přišly všechny ty přístroje vybavené GPS přijímačem moc velké a nepraktické? Tak vězte, že s tím je konec! Už 8. ledna představila firma Casio první hodinky s GPS (Global Positioning System), ale na trh se dostávají až teď. A co nám tedy tato firma nabízí? Nic víc a nic míň, než hodinky, které vám za všech okolností (pokud někdo nesestřelí satelit nebo nejste na Antarktidě ve čtyřiceti stupňovém mrazu) ukáže přesnou pozici, na které se právě nalézáte, zaznamenají vaši cestu a nebo vás dovedou tam, kam si řeknete (přesněji - naprogramujete). Tyto hodinky v sobě mají osmikanálový GPS locator a výrobce tvrdí, že pozici získáte do čtyř sekund po aktivaci GPS přijímače. Čtyři módy dovolují nastavit jednorázové čtení (aktivace, přečtení pozice, deaktivace), zkrácené čtení, čtení po jedné minutě a čtení po jedné sekundě. Poté, co zjistíte kde jste a zadáte cíl cesty, přístroj vás navádí více méně spolehlivě do daného bodu a při průběžném čtení zprůměruje rychlost vašeho pohybu a ukazuje i čas, za který byste měli dorazit na dané místo. Oněch míst můžete mít předprogramováno až 200 (výhodné především pro cesťáky), a každé popsané 14-ti znaky. Dále přístroj zaznamenává až 100 bodů cesty (údaje: měsíc, den, čas, LAT a LON). Celý almanach použitelných družic je zaznamenaný v EEPROM a QMM (mód zrychleného měření) výrazně redukuje spotřebu baterií. Ty za normálních okolností vydrží dlouho. Ovšem za normální okolnosti se bere fakt, že nebudete GPS používat častěji než jednou za měsíc, na dobu asi patnácti sekund. Jedna baterie CR2 totiž vydrží přibližně 600 průběžných čtení pozice, to znamená zhruba 3,4 hodiny při sekundovém a 10 hodin při minutovém čtení pozice. Pak to udělá blik a cvak, a máte po srandě - nejbližší obchod s bateriemi vám to už nenajde. Největší nevýhodou a zároveň výhodou GPS hodinek jsou jejich rozměry. Výhodu to má v tom, že se nemusíte tahat s přístrojem velikosti dvou standardních mobilů, nevýhodou je tragicky malý display. Ten má velikost 17,5 x 20,8 mm a každý, kdo někdy používal GPS, vám řekne, že při takovéto velikosti nemůže být navigační systém použitelný. A má pravdu... Faktem je, že vše na displeji se vyobrazuje velice orientačně, a nedočkáme se tam podrobných map, jako u výkonnějších bratříčků. Na druhou stranu, se po chvíli zvykání začnete pohybovat pomocí těchto GPS hodinek docela spolehlivě. A na závěr si rozeberme klasické časové funkce, které by hodinky měly mít - datum, den v týdnu, hodiny, minuty, sekundy, AM/PM, automatická korekce času podle údajů z GPS (atomové hodiny na každé družici), časová korekce podle časového pásma (velice šikovné), letní/zimní čas, dále alarm a dvousekundové podsvícení displeje po aktivaci. Tak co? Líbí se vám?

NOX (Westwood)

galerie

GTA 2 (Take 2 Interactive)

ZDE TO STŘIHNI

MÁTE VŠECH 74 POHROMADĚ?

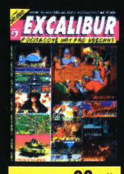
Pokud není Vaše sbírka Excaliburů kompletní, můžete si ji za výhodné ceny doplnit.

Classic (0-10)

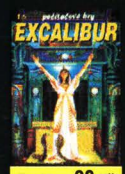
Classic (Ex 0-10, 292 strany) **190 Kč**

Ex 11 **20 Kč**

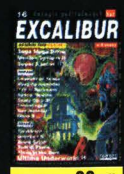
Ex 12 **20 Kč**



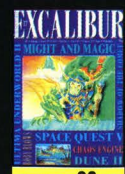
Ex 13 **20 Kč**



Ex 15 **20 Kč**



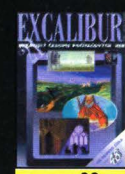
Ex 16 **20 Kč**



Ex 17 **20 Kč**

Ex 19 **20 Kč**

Ex 20 **20 Kč**

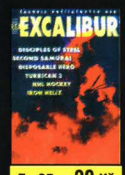


Ex 21 **20 Kč**

Ex 22 **20 Kč**

Ex 23 **20 Kč**

Ex 24 **20 Kč**



Ex 25 **20 Kč**

Ex 26 **20 Kč**

Ex 27 **20 Kč**

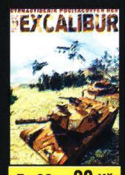
Ex 28 **20 Kč**

Ex 29 **20 Kč**

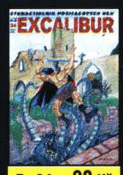
Ex 30 **20 Kč**

Ex 31 **20 Kč**

Ex 32 **20 Kč**

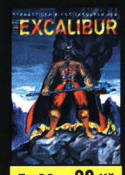


Ex 33 **20 Kč**

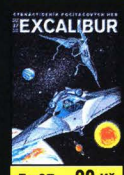


Ex 34 **20 Kč**

Ex 35 **20 Kč**

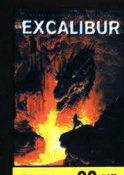


Ex 36 **20 Kč**



Ex 37 **20 Kč**

Ex 38 **20 Kč**



Ex 39 **20 Kč**

Ex 40 **20 Kč**

Ex 41 **20 Kč**

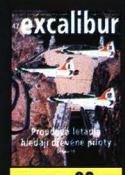
Ex 42 **20 Kč**

Ex 43 **20 Kč**

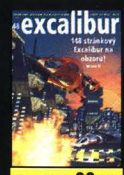
Ex 44 **20 Kč**

Ex 45 **20 Kč**

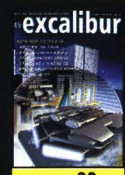
Ex 46 **20 Kč**



Ex 47 **20 Kč**



Ex 48 **20 Kč**

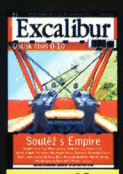


Ex 49 **20 Kč**

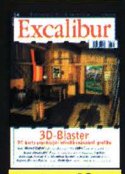
Ex 50 **40 Kč**

Ex 51 **40 Kč**

Ex 52 **40 Kč**

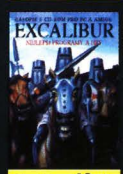


Ex 53 **40 Kč**



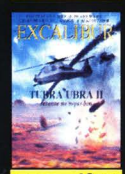
Ex 54 **40 Kč**

Ex 55 **40 Kč**

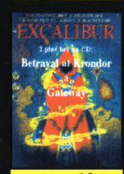


Ex 58 **40 Kč**

Ex 59 **40 Kč**



Ex 60 **40 Kč**



Ex 61 **40 Kč**

Ex 62 **40 Kč**

47 Excaliburů:
pouze 490 Kč!
Excalibur 11 - 13, 15 - 54 a 58 - 62
(původní cena 1.517,50 Kč)

Velká série (11 - 13, 15 - 54, 58 - 62) **490 Kč**

CD 50 **75 Kč**

CD 52 **75 Kč**

CD 56 **75 Kč**

CD 57 **75 Kč**

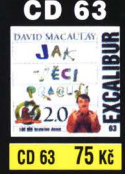
CD 58 **75 Kč**

CD 59 **75 Kč**

CD 60 **75 Kč**

CD 61 **75 Kč**

CD 62 **75 Kč**



CD 63 **75 Kč**

CD 64 **75 Kč**

CD 65 **75 Kč**

CD 66 **75 Kč**

CD 67 **75 Kč**

12 CD-ROMů:
pouze 480 Kč!
Excalibur CD série
Nyní je Excalibur CD 56 - 67
za pouhých 480 Kč,
tedy CD za 40 Kč!
Jednotlivá CD stojí 75 Kč.

Excalibur CD série (CD 56 - 67) **480 Kč**

Excalibur 68 + CD

Zahrajte si na svém PC staré dobré hry pro ZX Spectrum, C64 a další 8bitové počítače! Na CD najdete **více než 200 celých her!** Nechybí také spousta hratelných demoverzí her pro PC a bonus: **dema na 3D akční hry!**

Excalibur 68 + CD (200 her) **120 Kč**

Excalibur 69 + CD

Ještě více ještě lepších starých dobrých her pro 8bitové počítače! Nechybí spousta demoverzí her i užitečných prográmků. **Bonus: sportovní hry EA Sports.** Jako **dárek** dostanete první číslo návodového časopisu **Joystick.**

Excalibur 69 + CD (240 her) **+ joystick 150 Kč**

Excalibur 70 + CD

U demo her i samotného časopisu se rozhodně nudit nebudete (dema na Kingpin, Requiem: Avenging Angel, Mechwarrior 3, Myth 2, Tank Racer...). Jako **dárek** dostanete starší číslo Excaliburu.

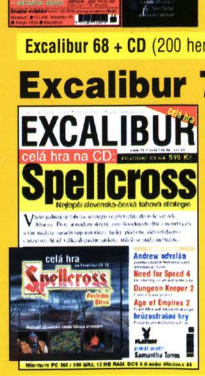
Excalibur 70 + CD + starší číslo 150 Kč

Excalibur 71 + 2 CD

Za stenou cenu **2 CD-ROM!** Obsahují **24 dem, test verzi Quake 3 Arena,** shareware programy a různé zajímavosti. Druhé CD obsahuje **6 hodin hudby (!!!) ve formátu MP3.**

Excalibur 71 + 2 CD **150 Kč**

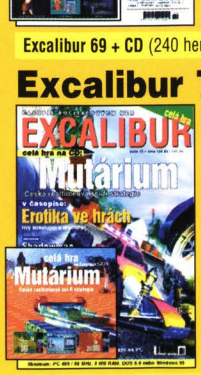
Excalibur 72 + CD



Na CD je **plná verze** nejlepší slovensko-české tahové strategie **Spellcross.** Hra původně stála 999 Kč. **Minimum:** PC 486 / 100 MHz, 12 MB RAM, MS-DOS 5.0 nebo Windows 95.

Excalibur 72 + CD s celou hrou Spellcross 150 Kč

Excalibur 73 + CD



Na CD je **plná verze** české real-timové strategie **Mutárium** v původní hodnotě 599 Kč. **Minimum:** PC 486 / 66 MHz, 8 MB RAM, MS-DOS 5.0 nebo Windows 95.

Excalibur 73 + CD s celou hrou Mutárium 150 Kč

Jak je získat?

- Na zadní část **složenky typu C** (k dostání na poště) do **„Zprávy pro příjemce"** napište za co a kolik platíte a připočítejte poštovné v balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočítejte ještě 20 Kč. Výslednou částku poukažte na adresu **PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.** Zaplacená čísla obdržíte do 7 dnů.
- Chcete-li starší čísla rychleji, zašleme je na dobírku. Stačí, když si je telefonicky nebo písemně objednáte a obratem je odešleme. Za dobírku připočítáváme 70 Kč.

tel: 02 / 66 71 23 15 - 6 • fax: 02 / 66 71 23 16 • mail: excal@mbox.vol.cz

laserové tiskárny

datavideoprojektory

digitální fotopřístroje

jehličkové tiskárny

inkoustové tiskárny

pokladní tiskárny

skenery

Značkové výrobky EPSON představují v moři nabídek ve svém oboru sérii skutečně pevných bodů. Jehličkové, inkoustové a laserové tiskárny EPSON pevně zakotvily na našem trhu, rychle nalezly správně rezonující klientelu a konkurenci odkrajují stále větší krajíc. Vynikající digitální fotoaparáty řady EPSON Photo PC, kvalitní filmové a plošné skenery, inteligentní pokladní tiskárny a spolehlivé datavideoprojektory přímo zhmotňují fakt, že budoucnost patří technologii, kterou vnímáme jako symbol opravdové kvality.

www.epson.cz

EPSON – v plném spektru

Technologie,

která je symbolem kvality

EPRINT, s.r.o., výhradní distributor firmy EPSON pro ČR
Střešovická 49, Praha 6
Tel.: 02/2018 0610–15

EPSON®